

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ КОНКУРС

WARLORDS III

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

COMANCHE 3

THE NEVERHOOD

SID MEIER'S GETTYSBURG

THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME

Винчестеры: точные и надежные

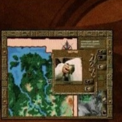
Компьютерные игры: настоящее и будущее







Третий Рим

Международный чемпионат Ралли
Третий Рим
На сопках Маньчжурии

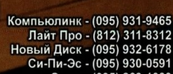
ОТДОХНИ!


ВЬЮГА








Схватка
Вьюга в пустыне
Сказки на бересте


1С - (095) 737-9257
Soft Club - (095) 238-3889
Азия - (095) 925-1304
Акелла - (095) 242-0323
Амбер - (095) 362-2532
Компьюлинк - (095) 931-9465
Лайт Про - (812) 311-8312
Новый Диск - (095) 932-6178
Си-Пи-Эс - (095) 930-0591
Союз - (095) 263-1039
НАШИ ДИЛЕРЫ

ДOKA
www.doka.ru

Учредители и издатели
ООО «Игромания»
Александр Парчук
Евгений Исупов
Над номером работали:
Светлана Базовкина
Иван Базовкин
Тимофей Богомолов
Ирина Карпова
Людмила Катаева
Дмитрий Коло
Андрей Михайлов
Нина Рождественская
Александр Савченко
Андрей Шаповалов
Отдел рекламы и распространения:
Юрий Карпов (тел. 279-16-62)
Серьян Смакаев
(пейджер 239-10-10, аб. 22-396)
Для писем: 109193, Москва, ул. Южнопортовая, 16. «Астрея», «Игромания»
E-mail: igroman@online.ru
Тел.: 279-16-62

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.
Отпечатано в Эстонии.
Тираж 16.000.
Цена договорная.



Дорогие игроманы!

«Штиль» на игровом рынке продолжается. Вновь пришлось писать о старых играх. Следуя пожеланиям многих читателей, и для того чтобы журнал был интересен независимо от того, выходят новые достойные игры или нет, мы продолжаем вводить новые рубрики. В этом номере появились еще две рубрики: «Вспоминаем» и «Сочиняем».

В рубрику «Вспоминаем» мы помещаем статьи, рассказывающие об истории развития различных игровых жанров. Будем давать прохождения старых, но хороших игр. Так что теперь журнал заинтересует даже владельцев компьютеров с 286 процессором (если у кого-нибудь такая архаика еще сохранилась). Присылайте нам заявки с пожеланиями – описания или прохождения каких старых игр вы хотели бы увидеть на страницах «Игромании».

В рубрике «Сочиняем» мы публикуем небольшие рассказы, имеющее отношение к играм и компьютерам. Присылайте свои материалы, возможно мы их опубликуем.

Ждем откликов на статьи из рубрики «Размышляем». Напоминаем, что мнение редакции может не совпадать с мнением авторов статей.

Продолжаем расширять рубрику «Вооружаемся». Если у вас возникают проблемы с программным или аппаратным обеспечением, то присылайте вопросы – постараемся дать на них квалифицированные ответы.

О конкурсах. Итоги первого конкурса, опубликованного в №2 (5) 1998, на самую веселую шутку, юмористический рассказ или анекдот подводить пока рано – слишком мало пришло писем. Итоги конкурса в №3 (6) подведем в следующем номере журнала. Делается это для того, чтобы письма успели дойти из самых дальних уголков России. При определении победителей, мы будем учитывать задержку при доставке журнала в разные регионы страны. В этом номере вновь конкурс. Надеемся это станет хорошей традицией, в каждом номере журнала – конкурс. Итоги конкурса будут подведены в июньском №6 (9) выпуске журнала.

Любителей PlayStation на этот раз разочаруем – в журнале описаны лишь две игры, вышедшие также и на этой игровой приставке. В последние месяцы мало хороших игр выходит не только на PC, но и на PlayStation. Напоминаем, что значок SPS рядом с названием игры лишь только сообщает, что такая игра есть или появится в ближайшем будущем на PlayStation. Мы не гарантируем, что прохождение игры в точности совпадает с тем, что написано для PC, но в подавляющем большинстве случаев наше описание поможет вам разобраться с игрой или же узнать о ней что-то новое. По-прежнему продолжаем публиковать коды и хит-парады для SPS.

Ждем ваших писем или хотя бы ответов на вопросы анкеты – они помогают сделать журнал таким, каким его хотят видеть наши читатели. Удачи!

Редакция

Игроманы! Если у вас есть свой электронный адрес (E-mail) и если вы не только способны осилить сложные игры, но и можете хорошо написать о них, то у вас есть шанс превратить развлечение в оплачиваемую работу. Звоните в редакцию или присылайте образцы своего литературно-игрового творчества электронной почтой по адресу igroman@online.ru. С нами сотрудничают не только жители столицы, но и игроманы из других городов.

Где можно приобрести «Игроманию»

Москва
ООО «Роспресс ЛТД», тел. (095) 211-12-65, 211-07-77
* Киоски «Центр-прессы»
«Агентство Тверская, 13», (095) 211-30-33
«Адрес», (095) 235-54-53
«Артисс», (095) 158-97-54
* «Библио-Глобус», магазин, ул. Мясницкая, д. 6
«Возрождение», (095) 915-39-67
«Глобус», (095) 240-74-05
«ИТ-Агенство», (095) 208-82-39
* «Картридж-Центр», (095) 150-08-03
* «Квазар», (095) 287-32-92
«Киманд», (095) 362-67-62
«Логос-М», (095) 974-21-31
«Маарт-Медиа», (095) 128-99-80
«Метрополитеновец», (095) 277-83-52
«Метропресс» (Москва) (095) 270-07-03/05
«Пресс-сервис», (095) 962-93-13
* «Московский Дом Книги», ул. Новый Арбат, д. 9
* «Пьезо», (095) 963-29-09
* «Рецитал», (095) 487-02-44
* «Симба-С», (095) 722-77-21
«Теплостар», (095) 237-64-14
«INSTA», (095) 279-49-00
* «Right of Way», (095) 247-11-40

Региональные распространители:
«Метропресс» (Санкт - Петербург) (812) 316-58-49
«Ода», (Москва) (095) 974-21-32
«ХОГ ПРЕСС-СЕРВИС», (С-Пб) (812) 964-04-74
«Леда-НН», (Нижний Новгород) (8312) 40-85-80
«Топ-Книга» (Новосибирск) (3832) 39-63-63
Украина, г. Донецк, ООО «Маус», тел. (0622) 93-33-90

* – розничная торговля.

СОДЕРЖАНИЕ

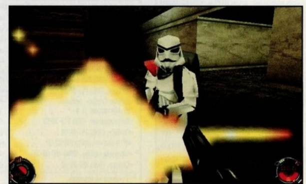












Age of Empires II

Разработчик Ensemble Studios
Издатель Microsoft
Выход конец 1998 г.
Жанр средневековая стратегия в реальном времени



В конце прошлого года в полку стратегий в реальном времени прибыло: *Microsoft*, а точнее команда разработчиков *Ensemble Studios*, сделала игру, которая по своей сути гениальна. В **Age of Empires** за несколько часов могут смениться несколько веков. За сравнительно малое время, прошедшее с момента выхода в свет, игра побила многие рекорды и была продана в количестве 850,000 экземпляров по всему миру. Вот почему *Ensemble Studios*, времени не тратя даром, уселась за **Age of Empires 2**, намереваясь завершить сие чудо в третьем квартале 1998 года. Основной ошибкой в первой части игры был несколько устаревший интерфейс, а также слабый уровень развития искусственного интеллекта противника. Но по предварительным сведениям, поступившим от создателей, этот недостаток будет ими полностью исправлен.



Основным же улучшением в продолжении хита будет, конечно, графика. По имеющимся картинкам из игры заметно насколько пропорциональнее теперь будут выглядеть здания по сравнению с вашими крестьянами и армиями. Будут добавлены отражения кораблей на воде и дополнительные промежуточные анимации для всех боевых единиц. Будет больше различных путей для пополнения запасов, золото не надо будет добывать из шахт: оно будет выдаваться в награду за хорошее продвижение в игре. *Игроман* сможет выбрать одну из 13 цивилизаций, включая Византийскую, Кельтскую, Японскую, Монгольскую, Тевтонский Орден, а также племена Викингов. У каждой из них будут иметься свои специфические боевые единицы. В игре будет более развита возможность поддержки дипломатических и торговых связей. Боевые единицы можно будет разместить в различных боевых порядках, как в **Myth** (кольцо, фаланга, линия). У морских кораблей появится ряд дополнительных функций, таких как взятие вражеских судов на абордаж с последующим сжиганием таковых.

Alpha Centauri

Разработчик Firaxis
Издатель Electronic Arts
Выход май 1998 г.
Жанр стратегия в реальном времени



О **Civilization** сказано столько, что добавлять что-либо еще было бы пресно, надоедливо и попахивало бы плагиатом. Потому скажем лишь для тех, кому это слово ни о чем не говорит: **Civilization** – это игра, за которой по всему миру сотни, тысячи и даже миллионы людей просиживали часами, оставаясь на работе до утра (было такое время, когда компьютер дома был по редкости равносилен хрустальному унитазу), до красных, как у белых кроликов, глаз и до трясущихся рук и губ, шепчущих названия захваченных городов, вводимых политических режимов, открытых вчера в полпятого утра изобретений. Это был мир Цивилизации. Убогое по своей графике творение Сида Мейера, помещавшееся на одной дискетке являлось лучшей игрой после тетриса и диггера в течение многих лет, да и до сих пор является таковой для многих.





Затем вышла **Civilization II** с SVGA графикой и разными недоделками, но которая по сути являлась лишь красивым римейком старой игрушки. Мирным завершением обеих игрушек являлась посылка в космос поселенцев-колонистов с целью освоения и обживания новых бескрайних нецивилизованных просторов. На этом игра заканчивалась. Но вот наконец Сид Мейер и Брайан Рейнолдс решили сделать подарок многомиллионной толпе своих фанатов. Да, космические колонисты будут жить! Во время своего путешествия по Вселенной, они потеряли контакт с Землей и позабыли о своем прошлом, о своей истории. Они открывают новые солнечные системы и начинают новую жизнь. Всего на данный момент имеется пять групп колонистов: Конклависты, религиозная группа; Последовательницы Гайи, экологическая группа; Конгломерат Моргана, капиталистическая группа; Спартанцы, милитаристская группа; Хранители Мудрости, неизвестная группа. Каждая из групп высаживается на открытой ею планете с незначительным запасом расходных материалов и ресурсов. Вот почему Вам предстоит первым делом наладить добычу полезных ископаемых, а также начать разрабатывать свои технологии, чтобы окончательно не утерять знания. Одной из новых функций в Alpha Centauri является терраформинг, то есть приспосабливание планеты, пусть даже изначально полностью непригодной, для проживания на ней колонистов. Вы сможете изменять количество осадков, температуру, отношение количества горных областей к покрытым растительностью лугам. Добавлена возможность изменения характеристик отдельных боевых единиц в зависимости от приобретаемого опыта. Заключенные договора и соглашения будут определять границы государств игроков. Поистине огромным будет количество опций, с помощью которых каждый игрок сможет подогнать под себя размеры мира, его сложность, количество и свирепость врагов и т.д. Вся графика игры будет доступна в общераспространенных форматах, что позволит умельцам перерисовать боевые единицы и здания по своему вкусу. Среди Чудес Света, столь хорошо знакомых любителям Цивилизации, в Alpha Centauri появятся Зверства и Ужасные Зверства, заключающиеся в применении оружия массового поражения и зависящие от его масштабов.

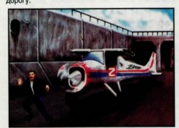
Carmageddon II: CaRpocalypse now

Разработчик SCI
Издатель Interplay
Выход конец 1998 г.
Жанр боевые автогонки



Определенно намечается некое подобие сотрудничества между создателями компьютерных игр и производителями медицинских препаратов. Не успели *игроманы* отойти ото всех сердечных приступов и выбросить пузырьки из-под валокордина, как фирма *SCI* начала готовить новый удар по нашей и так расшатанной психике. Хотя выход игры ожидается почти через год, мы не могли удержаться от того, чтобы не порадовать вас этим известием. Да, самые кровавые боевые гонки на автомобилях возвращаются к нам в виде продолжения нашумевшей и во многих странах запрещенной игры **Carmageddon**. Игра будет поддерживать все известные 3D-ускорители с разрешением 640x480 при 16 миллионах цветов, что позволит передать бесчисленное количество оттенков красного. Пешеходы отныне будут состоять из полигонов. Да-да, теперь можно будет с наслаждением переехать ноги какой-нибудь отчаянной беременной даме, собравшейся встать у вас на пути. А еще можно будет оторвать вытянутую руку голосующего старичка или раздавить оторванную голову шипованной шиной. Наличие реактивных двигателей на некоторых машинах подарит нашим дорогим *игроманам* долгие часы радости от резкого старта с места и сжигания незадачливых прохожих реактивным выхлопом. Я уже не говорю о наличии среди боевых мастодонтов такой, в буквальном смысле, мясорубки, как легкий самоле-

тик Cessna, который хоть и с оторванными крылышками, но все равно прекрасно шинкует пропеллером зазевавшихся октябрят, переходящих дорогу.



Также любопытен тот факт, что после очередного размазывания кровавой массы по стенам да улицам, будут приезжать машины скорой помощи и ту самую массу, так сказать, отскребать. Осталось только, чтобы в игре появилась миссия, где нужно будет мастерски треснуть об бетонное заграждение «Мерседес» принцессы Дианы.

Descent: Free Space

Разработчик	Volition USA
Издатель	Interplay
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	3D боевик



Descent еще одна игра, достаточно давно и надолго завоевавшая сердца **игроманов**. Смелый летчик-налетчик на своем маленьком Громокряке немало отлетал по сложным переплетениям тоннелей и воздушных шлюзов на различных отдаленных шахтах и заброшенных базах. Но никогда ему, бедному, не удавалось вырваться на волю, полетать пострелять на поверхности, в свободном, так сказать, пространстве. **Free Space** – свободный космос, или свободное пространство – так называется третья часть известного боевика-леталки.



Теперь вы являетесь полноправным космическим рейнджером, стреляным звездным рубакой. Больше нет тоннелей и маленьких вражеских роботов. Теперь ваши корабли и корабли противника могут быть как размером с небоскреб, так и с чемодан.

Развитие сюжета и виды миссий, которые вам придется выполнять, будет целиком зависеть от вашего выбора. Скажем, вы эскортируете грузовой транспорт и вдруг получаете тревожный вызов с корабля неизвестного происхождения. Тут вы можете либо продолжить выполнять приказ, либо полететь к тому кораблю, провалив изначальную миссию, но породив цепочку других.

Графика будет наивысшего уровня, о чем свидетельствуют картинки, и, конечно же, будут поддерживаться все основные 3D-ускорители.

F-15

Разработчик	Jane's
Издатель	Electronic Arts
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	авиасимулятор



С момента выхода **F-22 Air Dominance Fighter** от **DiD**, который сильно прояснил ситуацию с симуляторами современных боевых самолетов, все имеющиеся игры этого жанра можно было разделить на две четкие категории: действительно шедевры, как тот же **F-22 ADF**, и все остальное, именуемое отстоем и даже не имеющее намека на реализм. Новый ожидаемый продукт *Jane's* претендует на место в первой из этих двух категорий.



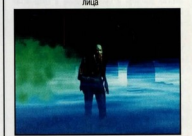


Несмотря на то, что пару лет назад *Jane's* нас усердно огорчала настойчивым выпуском продуктов своей серии **U.S. Navy Fighters**, сильно разочаровавшей многих любителей жанра, основное ядро программистов во главе с Энди Холлисом (Andy Hollis), создателем старого доброго **F-15 Strike Eagle**, упорно делала шаги к действительно качественным продуктам, выпуская, например, симулятор современной подлодки **688(i) Hunter/Killer** и боевого вертолета **AHD64 Longbow I** и **II**.

Игра, действие которой происходит в Ираке времен войны в Персидском заливе, а также в Иране, с которым назрел вымышленный конфликт, так и дышит реализмом. Военные карты большой точности были использованы при создании боевой территории, что обеспечивает полное географическое совпадение воздушных боев на Вашем мониторе с делами давно минувших дней. Вызывает восхищение вооружение самолета: одних только ракет воздух-земля 30 штук. Перед каждым вылетом можно самому кропотливо отобрать каждое орудие убийства или же выбрать готовые варианты с названиями вроде «Воздушное превосходство» или «Тактический удар». F-15, будучи самолетом двухместным, позволит в многопользовательском режиме сразиться не только в авиа-Deathmatch, но и порубить врага вдвоем, сидя в одном «Орле».

Flesh Feast

Разработчик	Sega Soft
Издатель	Sega Soft
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	боевик с видом от третьего лица



Вы слышите их шаркающие шаги. Сердце бешено колотится, мускулы непроизвольно сжимаются от страха, и тоненькая холодная струйка начинает медленно бежать по спине. Ваше время пришло. И ваши друзья будут следующими. Вот появляются ОНИ, впившись в вас своим холодным безжизненным взглядом из гниющих глазниц, зияющих на изъеденном червями лице. Это орда зомби вылезла из могильников попировать кровушкой и мясцом, так что теперь все зависит от скорости перезарядки обреза и другой зомбиуничтожающей техники. Сюжет, достойный двадцать пятой серии (хотя смахивающий и на первую) «Ночи живых мертвецов», до боли прост: дядьки ученые перекипятили по пьяни на очередном заводе какой-то чан с химикатами. Чан рвануло, плоды трудов попали в городскую систему водоснабжения и превратили незадачливых американских граждан и товарищей в неупокоившихся зомби. Да еще и на землю эта дрянь пролилась и все помершие и давно погребенные родственнички решили присоединиться к своим собратьям на поверхности. Вы с дружками по счастливой случайности пили в тот день только пиво да и не мылись, наверное, тоже, поэтому Вас зараза миновала.

Теперь надо, собрав горстку живых и здоровых, продираться сквозь огромное количество уровней, представляющих из себя разные части города, к источникам заразы, по пути проводя чистку среди ходячих жмуриков. Для этого в распоряжении имеется около пятидесяти различных видов орудий умерщвления, взятых из классических фильмов ужасов: вилы, топоры, огнеметы из ос-

вежителя воздуха и зажигалки, обрезы, колья... У Вас есть выбор – полностью управлять одним персонажем или группой из четырех братков, как в незабвенном **Syndicate Wars**. Основной целью создателей было создание самой кровавой игры в истории, поэтому гемоглобин льется реками, следы крови не исчезают, вышибленные мозги медленно стекают по стенам, потоки крови собираются в лужи. Персонажи состоят из полигонов, что позволяет наслаждаться отлетающими конечностями, тянущимися кишками и прыгающими по ступенькам головами упырей или Ваших друзей. Поддержка основных 3D-ускорителей представит расчлененку в наибольшей красе, а самые ненасытные и охочие до скальпов живых людей, а не мертвяков, смогут покромсать друг дружку по локальной сети, модему или Интернет.



Направленная прежде все на удовлетворение потребности старшего поколения пустить кому-нибудь кровушку вечерком после работы и снять стресс, игра наполнена черным юмором и будет хорошим способом убить время и толпу зомби.

Gabriel Knight III:
Blood Of The Sacred, Blood Of The Damned

Разработчик	Sierra
Издатель	Sierra
Выход	лето 1998 г.
Жанр	квест

Gabriel Knight – одна из наиболее известных игровых серий в жанре квеста. Еще год назад компания *Sierra* была корифеем в этой области, но сейчас все больше сдает позиции и один за другим прикрывает все три своих знаменитых квеста – **Space Quest**, **King's Quest** и **Quest for Glory**. Поэтому нам особенно приятно узнать, что хоть один из сериалов компании не подвергается опасности быть полностью аннигилированным.



В ту ночь Гэбриелу Найту предстояло сидеть у постели ребенка. Отец мальчика, принадлежавший к древнему королевскому роду, был озабочен безопасностью инфанта. Тайная секта вампиров имела давние счеты с семейством аристократов. Тщательная вахта Гэбриела привела к тому, что ребенка похитили в первую же ночь. Найт бросился за преступником, но тому удалось скрыться. Тайна, окутывающая прошлое королевской семьи, давно лишенной трона, оказывается тесно связанной с загадочными историями, происходящими в маленьком городке неподалеку. Вскоре выясняется также, что в кровавую историю замешаны крупные политические деятели Европы. Поняв, что Гэбриел надолго застрял в Старом Свете, его подруга Грейс спешно присоединяется к нему, не желая надолго расставаться со своей собственностью и втайне мечтая приобщиться к аристократическому обществу.



Вам предстоит управлять по очереди и Гэбриелом, и Грейс. В то время, как первый будет бродить по окрестностям, задавать всем глупые вопросы и тырить по карманам всякую дрянь в надежде, что сможет где-нибудь ее применить, его подруга специализируется на логических головоломках.

Городок мал, и круг ваших подозреваемых очень узок. Разработчики гордо сравнивают игру с такими романами Агаты Кристи, как «Убийство в Восточном экспрессе» или «Смерть на Ниле». В числе кандидатов на роль вампира оказывается и наш старый приятель инспектор Мозли, который по странной случайности находится в городке, изо всех сил выдавая себя за туриста.

Игра должна предоставить нам широкую свободу действий. В частности, остальные персонажи будут разгуливать вокруг вне зависимости от действий Гэбриела и Грейс, что должно создать у нас впечатление реального мира. Вы также сможете двигать камеру.

Самым главным достоинством игры является то, что создает ее автор двух предыдущих серий – Джейн Дженсен.

Jagged Alliance II

Разработчик	Sir Tech
Издатель	Sir Tech
Выход	весна 1998 г.
Жанр	тактическая стратегия



За что нам нравится **Jagged Alliance**? За то, что его создателям нравимся мы.

Конечно, не только за это; однако приятно узнать, что ребята из *Sir Tech* считают автомат Калашникова лучшим и наиболее универсальным стрелковым оружием, предлагая прихватить его прежде, чем садиться за игру. Правда, болтающийся на плече автомат будет мешать двигать мышкой, да и монитор можно разнести случайным выстрелом, но это уже мелочи – мы ждем **Jagged Alliance II**!

Первая часть этой игры снискала бешеную популярность, что и подвигло *Sir Tech* на создание новой части, **JA: Deadly Games**, которая нещадно эксплуатировала успех оригинала. Многие пришли в восторг, но не меньше было и тех, кого разочаровало отсутствие значимых нововведений. Просьба успокоиться и глубоко вздохнуть – в **JA II** все будет как надо.

Во-первых, создатели ни на шаг не отойдут от основной концепции. Вам снова предстоит иметь дело с наемниками, покупать для них оружие и снаряжение, после чего отправлять их в разные веселые места и подсчитывать трупы.

На этот раз разработчики вернутся к оригинальной идее цельной игры, которую вы будете проходить миссию за миссией (в отличие от разрозненных заданий **JA:DG**), и это радует. Игровой процесс будет нелинейным, вы сами сможете влиять на будущее своих подопечных – и это радует вдвойне.

В игре присутствует около 50 наемников, причем каждый из них имеет свой характер, голос, манеру выражаться. Разработчики гордятся тем, что краткие, но выразительные реплики персонажей будут постепенно углублять их образы. И этому веришь – недаром **Sir Tech** пригласила профессионального писателя специально для создания персонажей. Жаль только, что старина Иван теперь будет говорить по-английски, хотя и с акцентом.





Наемники смогут ползать, нагибаться, лазить, бегать и так далее. Пожалуй, единственное, в чем отказали им разработчики – так это в возможности заниматься сексом на поле боя.

Что еще нужно для полного счастья? Конечно, целиком переработанная графика, то, чего так недоставало **JA:DG**, и, чего греха таить, игре **X-COM: Apocalypse**. Выбор пал на модную сейчас изоме-

трическую проекцию (для тех, кто не понял: вид сверху-сбоку).

Миссии будут как дневными, так и ночными. Первоначально вам предстоит действовать в городах, но потом действия перенесутся в узкие штреки шахт. Вот там-то разработчики и будут потрясать нас световыми эффектами. Также в вашем распоряжении есть возможность вызвать авианалет, перерезать линии снабжения противника, использовать различную технику.

Вы сможете создавать своего собственного героя, комбинируя понравившиеся способности, физические характеристики и особенности характера. Вам предстоит заняться научными изысканиями. Кроме привычных двуногих противников, вашим наемникам придется встретиться с жуткими монстрами. И наконец – приготовьте валерьянку – теперь в **JA** можно будет играть в режиме реального времени.

Как видите, во второй части будет добавлено все то, чего так недоставало в первой; остается только надеяться, что баланс игры не нарушится из-за этих нововведений.

А все-таки жаль, что криков «Замадня !» больше не будет.

SIMSAFARI

Разработчик	Maxis
Издатель	Electronic Arts
Выход	весна 1998 г.
Жанр	биологический и экономический симулятор

Пришло новое поколение стратегий. В наши чуткие руки (а вернее – под лежащий на левой кнопке мыши указательный палец) все чаще попадают не бездушные экономико-производственные системы, а нечто органическое, что обычно имеет нездоровую тенденцию существовать и без всякого вмешательства с нашей стороны. Делает оно это, само собой, в корне неверно, и без нас опять явно не обойтись.

Вслед за **Creatures** и **Evolution** к нам спешит новая стратегия такого же типа. Ребята из *Maxis*, создатели бесконечного **SimCity**, попытались возложить на наши плечи нечто большее, чем разведение отдельно взятых норнов или даже контроль над ходом эволюции.



В **SimSafari** нам предстоит отгрохать огромный парк – но не культуры и отдыха, это мы уже делали, а национальный, то есть нечто среднее между заповедником и зоопарком, где животные разгуливают на свободе, а туристы рассматривают их и платят нам денежки.

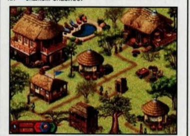
Досадно, досадно, что *Maxis* снова ударилась в меркантильное строительство! Помимо национального парка вам придется возводить и кемпинг для туристов, домики, прокладывать экскурсионные дорожки – и в конце концов по уши уйти в постылую экономику. И основной вашей целью станет не столько создание сбалансированной экосистемы, сколько наиболее разнообразного и приятного на вид зрелища. Показателем же ваших успехов или неудач на этом поприще станет количество туристов, посещающих творение вашей мыши.

Опять же не обойдется и без дружественно настроенных аборигенов, которые будут то пытаться вам помочь, то навешивать на вас новые проблемы. Но, скорее всего, аборигены ожидаются этакие картинно-искусственные.



В игре присутствует полсотни африканских животных и растений – тоже маловато; зато предусмотрена встроенная в игру энциклопедия для тех, кто видел львов только на обертках шоколадок. Обещаны движущиеся картинки. Тем, кто бьется над вопросом, отчего бегемоты отказываются жить в пустыне, помогут советники – бизнес-менеджер, вождь того самого племени и ученый-эколог.

Игра разделена на миссии. В некоторых из них, например, нам предстоит спасти от вымирания редкие виды животных и растений. Парк предстоит закладывать в центре саванны, поэтому возникает определенное недоумение при виде скриншота с изображением гиппопотама. Но, может, нам дадут и небольшой кусочек какой-нибудь речки – скажем спасибо.

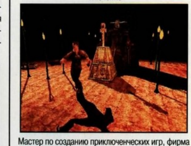


Создать сбалансированную биосистему, проследить все пищевые цепочки, бороться со стихийными бедствиями – чем не интересная задача для тех, кому надоело выращивать танковые батальоны и заниматься исследованиями межзвездных перелетов?

Увы – игра явно отягощена недостатками, в том числе и направленностью преимущественно на детскую аудиторию. Однако перед нами одна из первых попыток создать симулятор целой экосистемы, и поэтому **SimSafari** заслуживает того, чтобы попробовать в ней свои силы.

King's Quest: Mask of Eternity

Разработчик	Sierra On-Line
Издатель	Cendant Software
Выход	август 1998 г.
Жанр	сказочное трехмерное приключение



Мастер по созданию приключенческих игр, фирма *Sierra On-Line* решила вписать еще одну главу в сагу о злоключениях королевства Давентри, его обитателей и правителей. Но ожидаемая восьмая часть эпического детища Роберты Уильямс **King's Quest** с подзаголовком **Mask of Eternity** (Маска Вечности) не будет похожа ни на что, доселе предлагавшееся *игроманам* мастерами фирмы *Sierra*. Используя все современнейшие технологии, они ставят точку на двухмерных, рисованных вручную пастельных картинках и плоских спрайтах. Королевство Давентри воссоздано в трехмерном облике с фантастической детализацией ряда существ: животных, птиц, рыб и некоторых простых людей. Все они состоят из огромного количества полигонов, а их движения были реализованы с помощью уже ставшего обязательным для такого рода игр инструмента – технологии «Захват движения» (Motion Capture). По сюжету игрок является простым деревенским парнем по имени Коннор. С помощью очередных, не менее ужасных, чем в прошлых сериях игры магических махинаций, кто-то заграбастал себе Маску Вечности да еще и разбил ее на пять кусков, разлетевшихся по всему королевству. Почти все население Давентри в срочном порядке было обращено в каменные изваяния. Коннору повезло, так как его спас один из свалившихся на него осколков Маски. Теперь ему предстоит прошвырнуться по всей стране в поисках оставшихся кусков, дабы, собрав Маску заново, вернуть к жизни опустевшее королевство.

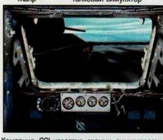
Новый удобный интерфейс игры позволяет одним щелчком «мыши» изменить позицию камеры, свободно перемещающейся по желанию *игромана* и позволяющей рассматривать окружающие героя предметы, ландшафт и здания с любой удобной ему точки. Всего в игре предусмотрено два вида: один – от первого лица, как в хорошо знакомом **Quake**, другой – с помощью камеры, позволяющей со стороны наблюдать, как Коннор ходит, бегает и дерется. Да, вы не ослышались, в эту часть саги **King's Quest** включен режим боя в реальном времени, но не пугайтесь, благодаря удобному интерфейсу вы с помощью клавиш и «мыши» легко и быстро овладеете техникой боя. Появление поединков, однако, нисколько не уменьшило количество головоломок в игре, тем более, что ее трехмерный аспект позволил создателям воплотить свои самые изощренные задум-

ки, невозможные в предшествовавших двухмерных приключениях.

Леонид Векшин, клуб «Game Galaxy»

Panzer Commander

Разработчик	SSI
Издатель	SSI
Выход	июнь 1998 г.
Жанр	танковый симулятор



Компания *SSI* известна своими симуляторами и стратегиями, в том числе на тему Второй Мировой войны. На этот раз вам предлагается принять командование танком – либо немецким, либо из арсенала союзников.

SSI обещает все, что должно иметь танковому симулятору.Вы сможете сыграть как одиночную миссию, так и целую кампанию. Миссии в ней, по новой доброй традиции, будут тесно связанными, так что исход одной повлияет на ход всей игры в целом. Потеряете шестеренку под Прохоровкой – до Берлина не доползете.



Трехмерная графика со всеми возможными в данном случае эффектами. На практике это означает, что главной деталью вашего танка станет 3Dfx.

Поведение боевой машины аккуратно выверено в соответствии с законами физики – стволы орудий откатываются при отдаче, внешний вид танка меняется в зависимости от попаданий, вас будет подбрасывать точно в такт с характером местности, по которой вы проезжаете. Топография тоже не должна подкачать – равнины, холмы, дюны, впадины, горы, вода, а также деревья и здания, которые разработчики с гордостью именуют живыми. Это означает, что означенные объекты вы можете переехать или взорвать. Вы сможете экипировать и раскрашивать свой танк, как только захотите – ваши желания ограничены только реалиями конструкций тех лет, поэтому добавить пару «Хеллфайров» вряд ли удастся. В исключительных случаях под ваше командование попадает целое танковое подразделение, в котором каждая машина управляется компьютером, а вы осуществляете общее руководство.

Команда вашего танка тоже не промах, они даже сумеют выполнить ваши распоряжения. В частности, вы можете отдать приказ переместить танк на заданную позицию, выстрелить из орудия и так далее; в течении кампании ваши подчиненные будут набираться опыта.

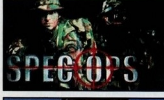


Приятно также отметить, что на Западе постепенно начинают привыкать к мысли об участии нашей страны во Второй Мировой войне. В частности, нам предлагают попасть в загадочные русские степи. Экзотика, однако.... Единственное что подкачало – скрины: как-то они не впечатляют. Однако игру от такого монстра стратегий и симуляторов, как *SSI*, пропустить нельзя.

Spec Ops

Разработчик	SCI
Издатель	GT Interactive
Выход	март 1998 г.
Жанр	3D-боевик и имитатор операций спецназа.

Продукт такого жанра ждали давно. Ведь каждый из нас, несмотря на то, что никогда об этом не кричит вслух, предпочел бы пострелять по живым людям, нежели по несуществующим созданиям. Ведь как мало удовольствия получаешь от стрельбы, скажем, в крокодилоподобного рыжего урода в **Duke Nukem** или в свинью-полицейского из той же игры!





Большим утешением какое-то время была игра **TekWars**, в которой игрок блуждал по реальным городам, окруженный обычными пешеходами, которые с криком разбегались от одного вида оружия. Потом появился **Carmageddon**, где мы опять же имеем дело с обыкновенными людьми и где можно оттянуться на славу, размазывая колесами красное месиво. Предлагаемый продукт фирмы *SCI* под названием **Spec Ops** (Special Operations) является имитатором операций спецназа и утешает тем, что Вам будут противостоять настоящие вражеские солдаты, а не какие-нибудь пришельцы. Кроме того, основным отличием этой игры будет то, что Вы не проживете и доли секунды, если тупо вцепитесь в свой АК-47 и зажуете кучу аптечек одновременно: здесь нет бесконечно восстанавливающихся процентов жизни, один точный вражеский выстрел, и вы в гробу.

В роли десантника-спецназовца игрок должен выполнять вместе со своими напарниками различные задания, от захвата «языка» до взрыва какого-нибудь военного завода. В распоряжении бойца имеется самое разнообразное реальное вооружение, в том числе метательные ножи, снайперские винтовки, а также куча вспомогательного снаряжения, такого как взрывпакеты, приборы инфракрасного видения, различные виды камуфляжа, рации и т.д. При использовании 3D-ускорителей реализм игры значительно увеличивается: так, например, в оптический прицел невероятно отчетливо видны мельчайшие детали удаленной цели. Заслуживает доброго слова звуковое сопровождение: свист прибрежного ветра или тишина морозной ночи, разрываемая треском автоматных очередей, характерные звуки оружия с глушителем. Одним словом, эта игра – сплошное наслаждение для тех, кто не наигрался в детстве в «войнушку», либо планирует вступить в такие же элитные войска нашей страны.

The Fifth Element

Разработчик	Kalisto
Издатель	Gaumont
Выход	апрель 1998 г.
Жанр	3D-боевик с видом от третьего лица



Лавры **Tomb Raider** по-прежнему не дают спокойно спать никому из разработчиков и издателей компьютерных игрищ. Фирма *Kalisto* не успокоилась на том, чтобы сделать игру похожего жанра, она также решила ввести главную героиню-женщину. Таким образом, основным персонажем (помимо Курбана Далласа в роли Брюса Виллиса) новой трехмерной бегалки-стрелялки с видом от третьего лица станет героиня культового фильма Люка Бессона Лилу (Leeloo), роль которой в фильме исполнила манекенщица и актриса Мила Йовович.



Сюжетная линия игры соответствует фильму, главная идея которого пришла в голову г-ну Бессону еще в раннем отрочестве: именно тогда сол-

ливый 12-летний французский пионер придумал историю про Пятый Элемент – Любовь – то единственное, что может спасти Землю.

В игре Любовью пахнет совсем мало, и преобладает насилие: хрупкая рыжеволосая девушка с завидной ловкостью и жестокостью расправляется с плохими дядьками-землянами, а также с кодлой из заезжей группировки очередных космических кракозавров (всего их будет 16, не считая тех, которые в фильме не упоминались).



Суд она вершит сначала голыми руками и обутыми ногами, но затем быстро набирает неплохой арсенал из пистолетов и других гранат. Остается добавить, что сие чудо будет, конечно же, поддерживать большинство 3D-ускорителей на базе 3Dfx и PowerVR. В промежутках между уровнями можно будет насладиться лучшими отрывками из фильма.

Ultima 9: Ascension

Разработчик	Origin Systems
Издатель	Electronic Arts
Выход	осень 1998 г.
Жанр	трехмерная ролевая игра с видом от третьего лица.

Эта игра находится в процессе разработки уже более трех лет. Не стоит и говорить, что за это время она претерпела множество изменений и не раз перародилась, главным образом из-за смены операционных систем. Будучи изначально рассчитанной на работу под **Windows 3.1x**, на своей средней стадии разработки **Ultima 9: Ascension** была полностью изменена и переписана под **Windows 95**, вследствие чего стала одним из самых ожидаемых и высокотехнологичных продуктов жанра ролевых игр, требующим в качестве минимальной конфигурации компьютер с процессором не ниже Pentium 233 и с обязательным наличием 3D-ускорителя.



Этой игрой фирма *Origin Systems* и ее главный руководитель Ричард Гэрриот (он же небезызвестный Лорд Бритиш) планирует завершить «трилогию трилогий» под всем известным названием **Ultima**. В девятой части игры создатели возвращаются к сюжету части четвертой и к концепции Хранителя. По словам главного продюсера **Ultima 9** Эда Дель Кастилло, главными требованиями Лорда Бритиша явились доступность игроку всех действий над окружающим миром, которые только придут ему в голову, а также полное в него погружение.

Игра имеет вид от третьего лица в перспективе с полным контролем над камерой. Тем не менее, опасения фанатов серии игр **Ultima** о том, что новая часть станет фэнтезийным 3D-боевиком в стиле **Tomb Raider** не оправдались и были развеяны представителями *Origin Systems*, сообщившими, что хотя в игре и будут элементы боя, а также головоломки, требующие различных физических действий, основная ставка делается не на ловкость и не на быстроту реакции.

Новый движок почти никак не повлияет на суть игры, он лишь усилит глубину реализма ее мира. Новостью станет то, что в игре больше не будет команд, то есть игроков, отчасти контролируемых компьютером, но действующих и путешествующих заодно с вами.



Правда, обещают, что в определенные моменты, игрок сможет контролировать других персонажей, но не нескольких одновременно. Исчезнут такие возможности, знакомые нам по **Ultima VII** и **VIII**, как самостоятельная выпечка хлеба или изготовление оружия, но они будут сполна скомпенсированы новейшими достижениями в области «эффектов реализма»: лодки, качающиеся на воде; волны, разбивающиеся о берег; ветер, шевелящий листья; рассветы и закаты; осадки и так далее. Как выразился г-н Костелло: «Наша задача дать игроку почувствовать кайф от погружения в этот мир. Но не от того, что он сам испек хлеб в каком-нибудь жалком городишке, а от того, что ветер шумел листьями на деревьях, пока он рубился с драконом и спасал свою девушку».

War of the Worlds

Разработчик	Rage Software
Издатель	Interplay
Выход	осень 1998 г.
Жанр	стратегия в реальном времени



Вслушайтесь в это имя – Герберт Уэллс... Стальные цилиндры кораблей марсиан, падающие на землю, вылезающие из кратеров осьминоги на высоченных треногах, жгущие лазером всех и вся вокруг, разрушенные города, спаленные деревни. Изнасилованные крестьянки, угнанные в плен мужики... хотя нет, это из другого сюжета. Так вот, как Вы помните, в финале той самой книжки, «Война миров», марсиане все заразились какой-то болезнью и передохли, так и не дав людишкам опробовать на своей инопланетной шкуре какое-нибудь мощное оружьишко. И не было никакого супергероя, перебившего медузообразных уродцев, израсходовав половину автоматного рожка и запинавшего ногами их матку-королеву. Главный герой долго отсиживался в подвалах и подсматривал за развратом, творимым каракатицами.



Такую несправедливость решили исправить создатели одноименной (**War of the Worlds**) игры из фирмы *Rage Software*. Лучшим жанром для воплощения идеи самоутверждения землян по отношению к гадам из космоса они сочли стратегию в реальном времени. Итак, очередной клон **Command & Conquer**, ожидаемый к сентябрю сего года, предоставит нам возможность играть как за Землян, так и за Марсиан, кому что нравится. Ничего нового в техническом плане игра не обещает: будут хорошо знакомые многочисленные тысячи цветов, динамическое освещение, смена дня и ночи, эффекты тени, дымовые шлейфы... Учитывая, что действие романа имеет место в викторианской эпохе, земные боевые единицы будут из паровых танков и пушек, а также прочей железной рухляди столетней давности.



Остается только предполагать, как таким арсеналом можно будет втоптать в грязь вооруженных лазерами осьминогов...

Леонид Векшин, клуб «Game Galaxy»

Денис Чекалов

НОВОСТИ

Крупнейший европейский издатель, компания *Eidos Interactive* опубликовала результаты своей финансовой деятельности за третий квартал, закончившийся 31 декабря 1997 года. Прибыль компании составила J81.3 миллиона, что существенно лучше J32.1 миллиона, полученного за тот же период 1996 года.

Доход компании составил J18.3 миллиона, что почти в три раза больше J6.7 миллионов за 1996 год.

В целом три игры, изданные для PC и консолей, обеспечили такие результаты – **Tomb Raider II, Fighting Force** и **Championship Manager 97/98**. Кроме этого, упоминания достойна и **Myth: The Fallen Lords**, изданием которой компания занималась на территории Европы.

Компания не без оптимизма смотрит в будущее, ведь в текущем году она издаст такие игры как **Deathtrap Dungeon, Daikatana** и PC версию популярной **Final Fantasy VII**.

***

Компания *Black Dragon Productions*, возглавляемая Джиллиан Боннер (Gillian Bonner), более известной в качестве «Мисс Апрель 96» журнала *Playboy*, сообщила о начале работы над продолжением игры **Riana Rouge**. Это достаточно малоизвестное в России приключение, издаваемое компанией *Eidos Interactive*, на Западе пользовалось большим спросом. И это вполне понятно: кого из западных игроков оставит равнодушной душещипательная история о секретарше из тех, кого называют «серенькими мышками», которая столкнулась с тем, что ее босс захотел взять на ее место новую – настоящую секс-бомбу. Прежняя секретарша случайным образом попадает в виртуальный мир, где, неожиданно для себя став роковой красавицей с пышными формами в экономном бикини и бластером наперевес, встречается со своей соперницей. Но для того, чтобы победить, ей мало оружия – для этого ей необходимо пройти все четыре фантастических мира, наполненных странными существами, разгадать множество головоломок и научиться контролировать свою сексуальную энергию.

Во второй части весь изначальный сюжет практически не изменится. По-прежнему главным символом игры будет огромное число красоток с оружием, будто бы сошедших со страниц журнала *Playboy*. Более того теперь в игру добавится новое действие – «заниматься любовью» – и его можно будет применить к любому персонажу, встреченному в игре. Однако теперь продукт не будет банальным сочетанием живого видео и останавливающихся кадров с головоломками. Создатели обещают сделать нечто нового класса, более похожее на **Tomb Raider**. Игра будет проходить в настоящем трехмерном мире и, вполне возможно, будет использовать энджайн из **Tomb Rider'a**.

***

Издательская компания *g.o.d. (Gathering of Developers*), основанная Майком Вильсоном (Mike Wilson) как объединение разработчиков в пику прижимистым издателям, получила права на издание новой игры **Max Payne** компании *3D Realms*. Прежде права на игру принадлежали компании *GT Interactive*, одному из самых крупных издателей мировой индустрии. Оллин Миллс (Allyne Mills), вице-президент по вопросам межкорпоративных отношений **GT**, так прокомментировала происшедшее: «*GT Interactive* рассталась с **Max Payne**, но все еще имеет права на наиболее многообещающие продукты *3D Realms*, в том числе **Duke Nukem Forever** для PC, сиквелы консольных игр, выпущенных в прошедшем году, и боевик **Prey**, который появится в начале 1999 года. Наши отношения остаются довольно крепкими.»

***

С 27 февраля по 3 марта в России по приглашению компании *Бука* находился представитель английского офиса компании *Interactive Magic* Тристан Хилдерли (Tristan Hilderley). Тристан занимает в компании пост менеджера по маркетингу, отвечающего за европейский рынок. Во вторник с господином Хилдерли встретился наш корреспондент и задал ряд вопросов.

Целью своего приезда Тристан определил знакомство с российским игровым рынком. Господин Хилдерли сообщил нам, что в ходе визита он общался «только с компанией *Бука*. Это связано с тем, что они являются дистрибьютором игры **Seven Kingdoms** *(первого официально локализованного продукта I-Magic'a на российском рынке – прим. ред.*), и у нас есть еще три продукта, которые мы хотели бы представить в России». Кстати, в их число входит военно-стратегическая игра **Road to Moscow**, переносящая играющего на Восточный Фронт Второй Мировой Войны. Ну, а первым полностью локализованным для России продуктом станет **iPanzer'44**, стратегическая игра – танковое сражение. Кстати, в России игра будет продаваться, в среднем, процентов на 10-15 дешевле, чем в Европе. Возможно, что в дальнейшем цены еще понизятся, но пока это невозможно, так как старт локализационной программы потребует достаточно солидных капиталовложений, которые окупятся не сразу.

Тристан Хилдерли также посетил разработчиков игры **Vangers**, компанию *KD-Labs* (издатель игры – компания *Бука*), расположенную в Калининграде, и был «очень ошеломлен». «Существует стереотип, будто в России достаточно старая техника для создания игр. На самом деле у *KD-Labs* оказался достаточно современный офис с профессиональным оборудованием». Сама же игра достаточно сильно поразила господина Хилдерли: « Я работаю в игровой индустрии уже 5 лет, и **Vangers** смогли действительно удивить меня. Я работал с **Dark Reign, Blood Omen: Legacy of Kain** и серией диснеевских игр, и **Vangers** вполне достойны того, чтобы быть в одном ряду с ними». Стоит заметить, что ранее *I-Magic* специализировался исключительно на стратегиях и имитаторах, однако теперь частью стратегической линии компании будет издание и других жанров, и в этом плане **Vangers** стали просто находкой. Ведь жанр, в котором они выполнены, просто «не поддается определению», и именно это делает игру крайне оригинальной. Тристан ознакомился и с другими продуктами издательского портфеля Буки, однако что-нибудь определенное можно пока сказать только про **Vangers**. *I-Magic* оценил качество автоимитатора **Hard Truck** (разработчик *Soft Labs*), но компания «не занимается продажами автоимитаторов». **Петька и Василий Иванович** – это, конечно же, очень русская игра. Большой интерес вызвал **Allouds** – золотой диск с бетаверсией уехал вместе с Тристаном в Англию, где решение по этой игре будет принято руководством.

Основной проблемой, мешающей активному развитию российского рынка, Господин Хилдери считает пиратство. «У вас огромный рынок с большими перспективами в ближайшем будущем, но пиратство отпугивает людей, способных прийти на него»,– прокомментировал он. Второй же проблемой представитель *I-Magic'a* посчитал «непонимание российскими разработчиками английского рынка игр». Большинство продуктов действительно интересны, оригинальны и выполнены на качественном уровне, но немного не рассчитаны на западного потребителя. Однако, Тристан считает, что совместно с *I-Magic* эти проблемы могут да и должны быть разрешены.

Компания действительно планирует плотно работать с Россией, и, прежде всего, это выразится в трех продуктах, подготавливаемых для России. Речь об открытии официального представительства пока не идет. «Нами открыто официальное представительство в Германии. Там продается порядка 25.000 единиц каждого продукта, и мы считаем это достаточной цифрой для открытия офиса». О российских же продажах пока говорить сложно, но по предварительной информации господин Хилдери ориентируется на 20.000.

Это не последний визит Тристана Хилдери в Россию: приблизительно в конце июня, сразу после **E3**, представитель *Interactive Magic* снова навестит Россию с гораздо более обширной программой пребывания и переговоров. Возможно также появление сотрудников *I-Magic'a* на фестивале **Аниграф'98**, который состоится в конце мая в ЦМТ на Красной Пресне.

***

Джон Ромеро (John Romero) сообщил, что в продолжении игры **Daikatana** будет использован энджайн игры **Unreal**, а не движок от **Quake II**, который был использован в первой части. Разработкой **Daikatana II** займется новая группа ***Human Head***. Эта команда состоит из бывших работников *Raven Software*, практически это те же люди, что делали **Heretic** и **Hexen**.

Daikatana продолжит традицию многих популярных игр жанра, удостоившихся продолжения, о котором очень много говорят несмотря на невыход даже первой части. Среди таких бурно обсуждаемых проектов можно назвать **Prey, Duke Nukem Forever** и **Unreal** – все они, по словам разработчиков, получат продолжения. Частично это связано с тем, что создание продолжения оговорено в контракте, который разработчики подписали с компанией-издателем *GT*.

Возвращаясь же к **Daikatana**, стоит упомянуть, что по информации от неофициального источника в *Ion Storm*, выход игры отложен до поздней осени текущего года.

Информационное агентство «Galaxy Press»

COMANCHE 3



Разработчик NovaLogic
Издатель NovaLogic
Выход апрель 1997г.
Жанр симулятор вертолета
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Операционная система – MS-DOS.
Процессор – рекомендуется быстрый Pentium
Минимально необходимое пространство на жестком диске – 18.5 Мб.
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).
Для игры в режиме высокого разрешения требуется VESA-совместимая видеоплата.
Привод CD-ROM – двухскоростной (рекомендуется 4-х –12-ти скоростной)



Все началось с того, что несколько лет назад компания NovaLogic выпустила в свет игру Comanche на принципиально новом движке Voxel Space, которая буквально потрясла мир своей графикой. Если бы картинку из нее показали игроку за неделю до выхода, он вряд ли поверил бы, что такой уровень графики станет в ближайшие пару лет возможным. Выпустив после этого еще несколько игр, NovaLogic словно затаилась, накапливая силы. И вот в апреле 1997 года она снова вышла на рынок компьютерных игр, создав новую игру серии, которая, также как и ее предшественница, поразила мир своей графикой, качеством проработки деталей и стереозвуком. Название ее – Comanche 3!



Тактика ведения боя

Большинство вертолетов ведут себя на поле боя так же, как автобусы ведут себя в городе. Они большие, они громко гудят и поэтому их легко замечают. Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche не такой. Мало того, что он самый развитый вертолет с технической точки зрения, он еще и обладает хорошими стелс-характеристиками, благодаря которым и выживает на поле боя. Если вы не научитесь неожиданно нападать и оказываться в том месте, где противник меньше всего ожидает вас увидеть, вы не выживете. К примеру, у вас будет мало шансов, если вы полетите вместе с Apache, противник заметит их и развернет свои пушки в вашу сторону. А ведь очень часто нужно успеть вынырнуть из-за холма и выпустить ракету прежде, чем противник успел развернуть орудие. Убранные шасси и закрытый отсек с оружием не только позволяют развить большую скорость, они еще и уменьшают ве-

Управление

Первые две игры серии Comanche вызвали у многих игроков вопрос о том, можно ли вообще называть их симулятором: слишком простое управление чуть не перенесло их в жанр аркад. Памятуя об этом, создатели Comanche 3 добавили для ярых поклонников симуляторов опцию Advanced Flight Model – после включения ее управлять вертолетом станет заметно сложнее. Пропадет возможность резко тормозить в воздухе, труднее будет набирать и сбрасывать высоту, сильно возрастет скорость полета. Начинающим игрокам лучше выбрать простую систему управления.

Движение

↑	– наклон вперед;
↓	– наклон назад;
←	– наклон влево;
→	– наклон вправо;
Ctrl + ↑	– резкий наклон вперед;
Ctrl + ↓	– резкий наклон назад;
+	– подъем вверх;
-	– спуск вниз;
Alt-E	– включение/выключение двигателей;
K	– установка высоты, равной высоте выбранной цели.

Оружие

[/]	– выбор оружия;
Z	– выбрать пушку;
X	– выбрать Rockets;
C	– выбрать Stinger;
V	– выбрать Hellfire;
B	– выбрать артиллерию;
N	– управлять системой наведения напарника;
Пробел	– огонь из текущего оружия;
Enter	– захват цели;
Q	– установка, какие цели выбирать (target priority – только вражеские, target cycle – все по очереди);
Tab	– показ количества целей, видимых в данный момент; показ целей, которые можно выбрать.

Остальное

W	– выбрать следующий waypoint;
F	– открыть/закрыть оружейный отсек;
G	– убрать/выпустить шасси;
H	– изменение цвета индикаторов;
D	– включение/выключение индикаторов;
R	– послать сообщение;
I	– выбор типа карты;
, .	– приближение/удаление карты;
/	– помощь.

Оружие

Пушка – 20-мм автоматическая, скорострельная. Идеально подходит для уничтожения грузовиков, топливных баков и т.д.

Rockets – неуправляемые ракеты. Обычно используются для уничтожения бронетехники и зданий противника.

Stingers – самонаводящиеся ракеты типа «выстрели-и-забудь». Служат для уничтожения воздушных целей противника.

Hellfire – ракеты с лазерной системой наведения, разработанные специально для вертолета Comanche. В основном используются для уничтожения бронетехники противника. Требуют удержания цели в захвате.

Artillery – артиллерия. Ее лучше всего применять по крупным группам противника.

роятность того, что вас засечет противник. Также влияние оказывает высота полета: на малой высоте заметить вас намного сложнее. Насчет скорости рекомендации дать сложнее: в некоторых ситуациях большая скорость просто необходима, а в некоторых она приводит к гибели.

Напарник – это мобильный склад боеприпасов. А поскольку во время сражения заправляться некогда, то он очень ценен для вас. Не обгоняйте его слишком, иначе он вполне может развернуться и пойти прямо на вражеские пушки. И по возможности не подставляйте его под удар вражеских вертолетов.

Атака вдвоем часто обманывает противника. Представьте себе – идет колонна танков, все мирно и спокойно. И вдруг из-за холма появляется ваш Comanche и пускает ракету. Один из танков уничтожен, но остальные только и ждут, чтобы отомстить за смерть своего товарища. И вдруг с другой стороны выныривает ваш напарник и открывает ураганный огонь из пушки...

Странно, но факт – часто ПВО противника НЕ стреляет по вашему напарнику. Пользуйтесь этим.

И последнее: избегайте боя! Вступайте в него, только когда это необходимо. Часто ПВО строится на вершине, а вы спокойно можете проскользнуть в расщелине снизу. Экономьте боеприпасы!

Прохождение миссий

Кампания 1: Training

Надеюсь, миссии этой кампании не вызвали у вас особых затруднений. Пройдя их, вы заработаете свою первую награду.

Кампания 2: Gallant Venture

Эскадрилья «Грифон» была послана в район Черного Моря для поддержания мира после попыток русских дестабилизировать обстановку на Украине. НАТО попросило обе стороны разрешить свои проблемы мирным путем и быть достаточно благоразумными, чтобы не применить ядерное оружие. Похоже, что до атомных бомб дело все-таки не дойдет, но прекращать борьбу также никто не собирается. Ваши цели в этой кампании – командные пункты и танки русских.

Миссия 1: Haystack

Просто летите по заданному курсу, уничтожая по пути все строения и боевую технику противника. Можете не экономить ракеты: единственными противниками в этой миссии будут два вражеских вертолета.

Миссия 2: Triple Play

На вашу базу движется три колонны танков. Уничтожьте их! С ракетами проблем не будет, если вы позволите уничтожить первые четыре танка вашему напарнику.

Миссия 3: Hamel Lane

У вас вполне хватит сил, чтобы пойти напролом и уничтожить вражескую группу танков, но гораздо проще просто выскользнуть из-за холма, навестись на командный центр или любую из спутниковых тарелок, его окружающих, и приказать артиллерии ударить по нему.

Миссия 4: Showdown

Уничтожьте все вертолеты противника, не забыв перед этим обезвредить его системы ПВО.

Миссия 5: Saving Grace

Неприятно, когда погибает напарник. Если же он погибает, не успев выпустить свои Hellfire, то это губительно. Уничтожив первое звено вертолетов, зависните где-нибудь и начинайте руководить напарником. В конце концов, у него кончатся ракеты, и тогда вы своими Hellfire'ами довершите начатое.

Миссия 6: Nightwing

Даже ночью нет покоя пилоту Comanche. Ваша задача – уничтожить колонну танков и бронетехники. На подлете к цели вас встретят четыре вражеских вертолета. Уничтожьте их и учтите – очень важно лететь точно по проложенному маршруту. Таким образом, вы зайдете противнику в хвост, и он не окажет никакого сопротивления. Уничтожайте его артиллерией и ракетами напарника.

Миссия 7: Outslaught

Противник понял, кто мешал ему в осуществлении его коварных планов, и начал массированную атаку на вашу базу. Вам надо остановить первую волну его атаки – удар вертолетами. Из оружия используйте только Stingers. Поднимайтесь из-за холма, рассыпайте Stingers по страждущим и быстро прячьтесь обратно. В заключение уничтожьте две прорвавшиеся бронемашины.

Миссия 8: Checkmate

По пути уничтожайте все вертолеты и установки ПВО. Когда же вы будете неподалеку от острова, забудьте о них: теперь ваша главная цель – здание штаба и антенны вокруг него. На мгновение поднимайтесь наверх и прежде, чем вас успели обстрелять, указывайте цель артиллерии и спускайтесь вниз.

Поздравляю вас с медалью, господин Warrant Officer!

Кампания 3: Frozen Friendship

Эскадрилья «Грифон» была послана в Сибирь для того, чтобы помочь русским друзьям, после того как несколько российских военных баз были захвачены повстанцами. Теперь у повстанцев есть оружие, вертолеты, несколько истребителей и, самое ужасное, – несколько ядерных боеголовок.

Миссия 1: Ambush Alley

Наши танки бодро пошли в атаку! Спасать их придется вам. В воздухе вас встретят несколько вертолетов противника, не представляющих реальной угрозы, а на земле – целый отряд танков. Активно используйте артиллерию, при этом желательно стрелять в танк, идущий во главе колонны, тогда потери противника будут максимальны. Уничтожьте всех, кого можете. Если к моменту, когда у вас кончатся ракеты, осталось всего 1-2 противника, то можете не беспокоиться – на такой бой наши ребята способны. Если же противников больше, то придется поработать вашей пушке.

Миссия 2: Stormfront

Иногда прислушивайтесь к своему Wingman'у. Его предложение двигаться по каньону слева от навигационных пунктов 1 и 2 вполне уместно: там вас не смогут достать большинство систем ПВО. Уничтожьте вертолеты и бомбите





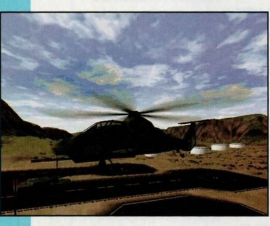
антенны и здания противника. Внимание! В этот момент к вам в хвост зайдет вертолет. Если вы не будете периодически оглядываться, то вряд ли вернетесь на базу.

Миссия 3: Ice Box

Противник скопил большие силы и планирует переправить их по мостам к нам. Мосты нужно уничтожить. Сопротивление противников минимально, пара систем ПВО да пара вертолетов.

Миссия 4: Ghost Train

Ваша задача – сопровождение поезда, а это значит, что действовать надо быстро. К счастью, вертолет летает быстрее, чем ездит поезд. К несчастью, поезд



идет через тоннели сквозь холмы, а вертолет должен их облетать. Так или иначе, но уничтожьте все танки и вертолеты на пути следования поезда. Когда вы прибудете в пункт назначения, уничтожьте небольшую группу противников около 5 нав. пункта. После этого ждите. Когда поезд прибудет на станцию, миссия будет считаться выполненной.

Миссия 5: Scalpel

Вы должны уничтожить вражескую авиабазу и нефтедобывающую станцию. Авиабаза защищена пулеметами А-3, кроме того, с нее поднимутся вражеские вертолеты. С пулеметами все будет достаточно просто: вам достаточно уничтожить одного Hellfire'ом и добить остальные, стоящие к вам спиной, из пулемета. С нефтедобывающей станцией будет сложнее. Проведите артподготовку и добейте всех, кто выжил, уворачиваясь от огня вражеских систем ПВО.

Миссия 6: Spetznas

Да-да, спецназ. Командование отправляет вас уничтожить базу спецназовцев, которые портят жизнь нашим войскам в этом регионе. Займитесь вертолетами, а напарника отправьте топить корабли. Затем Hellfire'ами уничтожьте все пушки и всю бронетехнику на острове и с помощью артиллерии и носовой пушки завершите дело. Действуйте быстро, иначе вам придется воевать со звеном вертолетов.

Миссия 7: Cold Warriors

Цель – разгромить вражескую авиабазу и уничтожить бронетехнику вокруг здания, производящего вертолеты. Эту миссию можно проходить двумя путями:

Летите по заданному курсу, и вы сможете насладиться переговорами русских пилотов с наземным диспетчером.

В самом начале полета сверните в каньон справа и летите по нему. Через некоторое время вы заметите поворот налево. Летите туда, и вы зайдете противнику в тыл.

Уничтожив его базу (предварительно раздайте по Hellfire вражеским пушкам), летите дальше. Вы найдете войска союзников, охраняющие посадочную полосу для вертолета. Садитесь на нее и пополните запас ракет. Летите дальше. Следующая цель – осторожно уничтожить все танки противника и не задеть здание.

Миссия 8: Tunnel Vision

Высшее командное руководство противника пытается покинуть страну на поезде. В дорогу они берут две ядерные бомбы. На то, чтобы остановить поезд, брошены все свободные вертолеты.

Полет будет происходить достаточно спокойно, сопротивление будет оказывать только авиация противника. Будьте осторожны: против вас будут действовать два СУ-27.

Когда же миссия будет завершена, вы получите очередное повышение и еще одну медаль в коллекцию.

Кампания 4: Firm Resolve

2003 год. Фидель Кастро на Кубе умер, и на Острове Свободы разразилась борьба за власть. Наиболее популярной стала группировка «Nuevo Dia», которая на самом деле занимается торговлей наркотиками. На свои деньги она практически купила остров и армию. Эскадрилья «Грифон» отправляется на Кубу, чтобы объяснить ребятам, что они малость не правы.

Миссия 1: Bastion

Вот и кончились цветочки, начались ягодки. Это одна из самых сложных миссий в игре. Против вас действуют 48 противников, в том числе самолет и ракетоносец. Проблема заключается в том, что ваш боезапас сильно ограничен.

Итак, вы прибыли на базу, которую вам предстоит защищать, и наверняка заметили 3 БМП на окраине и еще две на вершинах холмов. Уничтожьте их из пушки, они даже не будут сопротивляться. Как только будет убит вражеский вертолет, пройдите над территорией противника и прикажите артиллерии бить по каждой из четырех группировок противника. Вам придется очень хорошо маневрировать, чтобы увернуться от вражеских снарядов. Как только цели артиллерии назначены, уходите за холм.

В конце миссии проблемы могут возникнуть с прячущимся в холмах танком. На него надо заходить с тыла, со стороны реки.

Миссия 2: Tsunami

Ничего сложного в этой миссии нет. Ваша задача – уничтожить две нефтедобывающие вышки и корабли противника. Просто не позволяйте вражеским вертолетам окружать вас и держитесь на малой высоте. Не стоит полностью придерживаться плана полета, старайтесь следовать по более безопасному пути.

Миссия 3: Vanguard

Противник слишком понадеялся на свои наземные силы и практически не выставил воздушных патрулей. Нельзя не воспользоваться таким промахом. Ваша цель – уничтожить несколько Scud Launchers, охраняемых большим количеством техники. Постарайтесь грамотно использовать рельеф и почаще бить по противнику артиллерией.

Миссия 4: Easy Money

И снова наши танки пошли в атаку! Спасать их опять будете вы. Правда теперь они несколько более самостоятельные и вам будет достаточно расстрелять только ту вражескую группу, которая атакует наших ребят с тыла – с остальными они разберутся сами. Но лучше им все-таки помочь – чем черт не шутит?

Миссия 5: Making The Grade

Здесь все просто. В самом начале активнее работайте ракетами: их запас можно будет пополнить в нав. пункте 6. В конце пути пригодится артиллерия.

Миссия 6: Sucker Punch

На мой взгляд, сложнейшая миссия. Стоило вам отвлечься на минутку, как танковые войска снова пошли в атаку. Придется спасать. На борту – минимум ракет, зато есть возможность 10 раз вызвать артиллерию. Если вы не будете действовать быстро, то очень скоро наши войска будут уничтожены. По пути к полю боя, вы заметите вражеский отряд бронетехники справа. Не трогайте его. Как только прибудете на место, назначьте цели всем артиллеристам и прячьтесь. Затем останется только добить оставшиеся танки. Повторяю, главное в этой миссии – скорость.



Миссия 7: Boys Night Out

Цель – вражеский аэродром. В задании вас просят уничтожить те истребители и вертолеты, которые успеют подняться в воздух. Так вот – этого делать не нужно. Нужно тихо подобраться и приказать артиллерии стрелять по бакам с горючим, а также по строениям и антеннам с другой стороны базы. Если после артобстрела какая-нибудь из намеченных целей останется в живых, то вам будет плохо.

Миссия 8:

Наркобароны пытаются покинуть территорию на подводной лодке. Ваша задача – пробраться к вражескому острову и уничтожить все здания, топливные баки и, конечно же, саму подлодку. Атаковать лучше так: как только вы обнаружите очередной корабль противника, отправляйте напарника разбираться. Вражеские вертолеты сбивайте сами. На подлете к острову лучше держаться пониже. Уничтожьте истребитель, расстреляйте подлодку и прикажите артиллерии бить по зданиям и топливным запасам противника.

А когда вернетесь на базу, получите еще одну медаль и очередное повышение.

Кампания 5: Desert Endeavor

У США снова возникли проблемы с Ираком. Но провести вторую «Бурю в пустыне» Штаты не могут: общественное мнение не позволит. Поэтому присутствие США в регионе ограничено отрядом танков M1A2 Abrams, эскадрильей F22 и, конечно же, группой «Грифон».

Миссия 1: Guidelines

Единственная проблема, которая может возникнуть здесь – вражеские системы ПВО. Когда заметите ракетные установки противника, стоящие кругом, не спешите спускаться вниз и уничтожать их из пулемета. Сначала осторожно расчистите территорию вокруг и уничтожьте все стреляющее.

Миссия 2: Blackout

Самый простой способ пройти эту миссию – на полпути из нав. пункта 2 в пункт 3 развернуться и пойти в пункт 4. Таким образом, вы пойдете не по каньону, а над ним, и сможете вовремя заметить и уничтожить установки ПВО противника (2 штуки). После этого проблем возникнуть не должно.

Миссия 3: Icarus

Нужно уничтожить одну из крупнейших иракских авиабаз. Ничего сложного в этом нет. Но для того, чтобы сделать задачу еще более простой, уничтожайте все системы ПВО с помощью своего напарника... Они по нему почему-то не стреляют.

Миссия 4: Interstate

Достаточно интересная миссия. Требуется, аккуратно обходя ПВО противника, настигнуть колонну вражеских грузовиков и бронетехники и уничтожить ее.

Миссия 5: Bloodhound

Очень сложная миссия. У вас на борту всего 4 Hellfire и 4 Stinger, а противников очень много. По пути из пункта 2 в пункт 3 сверните влево: это избавит вас от встречи с двумя БМП. Не стоит слишком обгонять напарника, иначе он начнет действовать самостоятельно и погибнет. На подлетах к базе противника уничтожьте вертолет противника и отправьте напарника уничтожать бронетехнику. Самым сложным будет уничтожение двух оставшихся Launcher: на пути к ним вы встретите серьезное сопротивление как с земли, так и с воздуха.

Миссия 6: NBC Express

Эту миссию намного проще проходить на Advanced Flight Model: можно будет развить большую скорость, а значит – быстрее перехватить поезд с материалами для производства химического оружия. Большинство систем ПВО, стоящих вдоль железнодорожных путей можно обойти, но некоторые придется уничтожить. В некоторых районах вертолет может спрятаться в канаве между полотном железной дороги и землей. И самое главное – когда прибудете в нав. пункт 4, поверните на восток. Там вас ждет небольшой сюрприз в виде посадочной полосы для вертолета. Можете заправляться там сколько угодно раз и постепенно продвигаться к заводу.

Миссия 7: Big Al's Place

Видимо, командиры думали так: «А если мы ему вот так вот путь проложим, прямо над танковым корпусом противника, защищенным вертолетами и ПВО – неужели выживет?». Ни в коем случае не придерживайтесь плана полета! Точнее, придерживайтесь с точностью до наоборот и тогда к ядерной электростанции вы подберетесь практически без проблем. И не забывайте об артиллерии!

Миссия 8: Hail Mary

Опять же, на Advanced Flight Model эта миссия проходится проще: когда вы проноситесь над вражеским танком на скорости в 150 миль в час, он просто не успевает прицелиться. Основные проблемы будут с патронами, так что не забывайте о напарнике – мобильном складе боеприпасов.

В самом начале постарайтесь не ввязываться в бой с танками, а просто облететь их. Подобравшись к первой цели, ударьте артиллерией и попросите напарника обстрелять выживших. То же самое повторите на двух оставшихся целях. Не ввязывайтесь в бои по пути, патронов и ракет и так едва хватит! В самом конце к вам присоединятся еще несколько вертолетов из группы «Грифон» и окажут некоторую поддержку.

Ну вот и все. Больше тысячи звездочек украшают ваш вертолет, вас ценят и уважают, у вас есть высокое звание и обеспеченное будущее. Самое время зайти к начальству и сообщить ему все, что вы о нем думаете...

Сергей Пуриков.

Коды, пароли, секреты
Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»



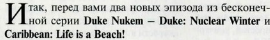
DUKE NUKEM 3D / Add-ons



Разработчик	Simply Silly Software
Издатель	WizardWorks
Выход	февраль 1998 г.
Жанр	3D-action
Рейтинг	★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95, DOS 5.00.
Процессор – Pentium 90 (желательно Pentium 100).
Оперативная память – 16 Мбайт.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Видеоплата – 1 Мбайт (желательно 2 Мбайт).
Звуковая плата – совместимая с Sound Blaster.





Итак, перед вами два новых эпизода из бесконечной серии **Duke Nukem – Duke: Nuclear Winter** и **Caribbean: Life is a Beach!**

История первого эпизода очень проста – полоумный маньяк и его инопланетные подручные похитили лучшего друга всех детей – Санта Клауса. Возникла серьезная угроза празднованию Нового года. Чтобы бедные маленькие детишки во всем мире не остались без новогодних подарков, за дело взялся неугомонный супермен Duke Nukem, в роли которого вы и выступаете. Ваша задача вернуть миру Санта Клауса живого и здорового.

Как всегда, продолжение сделано в традициях старого доброго Duke'a Nukem'a. Но на этот раз все монстры одеты в забавные новогодние костюмчики, а после убийства некоторых из них остаются коробки с подарками. Если наступить на них, то можно получить в подарок оружие. Кстати, звук, с которым они открываются, на редкость мерзкий, как будто раздавили гигантского кузнечика. Вы наверное думали, что снеговики это что-то детское и хорошее, нет – это коварные злодеи, которые кидаются в вас гигантскими снежками, очень быстро отнимающими здоровье и мешающими стрелять. Кроме этого, по ходу дела все время звучит заунывная новогодняя мелодия, чуждая российскому уху.



Вам будут встречаться как старые, хорошо известные, карты уровней, в которых царит атмосфера разрухи, оставшаяся после предыдущего прохождения Duke'a, так и совершенно новые. Но не волнуйтесь, расположение секретных комнат и местоположение магнитных карточек-ключей изменено, а на уровнях навалено больше оружия разных видов.

Что же касается второго эпизода – Caribbean: Life is a Beach – то на этот раз все дело происходит на курорте, куда отправился наш герой поправить здоровье после новогодней стычки. Но и здесь все оккупировали пришельцы. Как и Duke Nukem, они приехали отдыхать, поэтому на сей раз одеты в гавайские пестрые рубашки и белые летние костюмы. Сильно изменился внешний вид оружия и патронов. Вместо обычных патронов и снарядов вам предлагаются экзотические фрукты – бананы, ананасы, кокосы. Здоровье дает жемчужина, да и сами ружья больше похожи на бамбуковые палки и водяные пистолеты. Прохождение уровней более запутанное, чем в предыдущем эпизоде. Надо сказать, что для бывалых игроманов этот эпизод представляет значительно больший интерес за счет повышенной сложности и мощных монстров. Так что развлекайтесь, но не забывайте, что враг не дремлет!

Управление

- ↑ – идти вперед;
- ↓ – идти назад;
- ← – идти налево;
- → – идти направо;
- `A` – прыжок;
- `Z` – присесть;
- `Space` – открыть дверь;
- `,` – движение боком влево;
- `.` – движение боком вправо;
- `Ctrl` – огонь;
- `Backspace` – быстрый разворот на 180°;
- `T` – открыть окно сообщений;
- `Home` – посмотреть наверх;
- `End` – посмотреть вниз;
- `Page Up` – посмотреть вверх и вернуться в начальную точку;
- `Page Down` – посмотреть вниз и вернуться в начальную точку;
- `Tab` – карта;
- `- / +` – уменьшить / увеличить экран;
- `U` – включить мышку;
- `I` – прицел;
- `'` – следующие по списку оружие;
- `;` – предыдущее по списку оружие;
- `K` – смотреть глазами партнера по игре (только в сетевой игре);
- `Enter` – привести в действие инвентарь, находящийся в текущем окне;
- `[ / ]` – список инвентаря;
- `CapsLock` – режим автоматического бега;
- `Shift` – бег;
- `F` – переключение в режим управления картой.

Переключение оружия:

1 – kick – нога. На ноге есть специальный ботинок, предназначенный для отбивания почек назойливых врагов;

2 – pistol – полуавтоматический пистолет. Обойма – двенадцать патронов;

3 – shotgun – винчестер. Легко уложит слабого монстра с первого выстрела;

4 – ripper – многоствольный пулемёт. Поросенок вряд ли успеет

DUKE: NUCLEAR WINTER

Прохождение

Сразу хотелось бы дать несколько советов тем, кто впервые садиться играть в Duke'а Nukem'а: всегда стреляйте по мусорным ведрам, коробкам, стенам с трещинами, елкам, кувшинам, вазам и прочим интересным предметам – глядишь, попадется тайничок или оружие дадут; расстреливая девиц помните, что вместо них появятся новые монстры, которых придется убить; разбив фонтан, попейте из него – прибавится здоровье, кстати, визит в туалет тоже имеет свои положительные стороны.

Первый уровень – Deja Vu

Вы находитесь в помещении, где стоит карточный стол. Идите вперед, придерживаясь правой стены. Около большого ящика в стене вы заметите более светлые доски. «Откройте» их, за ними тайник (secret place).

Дойдя до конца, не торопитесь прыгать вниз. Справа, на выступе лежит прибор ночного видения. Когда вы спрыгните, то увидите на сцене справа рубильник, который нужно включить – откроется занавес. А слева – вентиляционную решетку, за которой в тайнике много оружия и здоровья.

Пройдите через бар, уничтожая всех на своем пути. Встаньте лицом к большой сцене. Если вы встанете на скамейку в углу слева, то на маленькой сцене справа откроется секретное место.

Выйдя из бара, поверните сначала налево. В комнате с телефонами запрыгните в плакат с девушкой на стене – в тайнике вы найдете мощное оружие.

Теперь идите направо. Напротив бильярда заколоченная дверь, сломайте ее и возьмите желтую карточку. Выйдя обратно, поверните направо, на улицу.

Идите по улице налево до конца. Прямо перед собой вы увидите лифт (малиновая дверь, открывающаяся карточкой), а справа будет та дверь, куда вы должны сейчас войти.

Вы в книжной лавке. Зайдите за прилавок. Нажмите клавишу открывания дверей у последнего стеллажа (напротив экрана камеры слежения) – вверху откроется тайник.

Теперь идите в противоположную сторону, придерживаясь правой стены. Четвертый стеллаж с книгами (если считать справа) отодвигается и открывает тайник.

Когда доберетесь до туалета, советую повернуть налево и взорвать треснувшую стену. Так вы сможете попасть не только в туалет, но и в еще одно интересное место. За синими ширмами есть кабинки для просмотра видео. В крайней слева кабинке за ставнями вы найдете гранатомет.

Идите в туалет. Разбейте единственный унитаз. Теперь подойдите к его остаткам вплотную и нажмите клавишу открывания дверей. Ха-ха, это оказывается лифт. Он привезет вас в секретное место. Пока вы будете хапать оружие и совать свой нос во все окна и щели, в здании напротив раздастся взрыв.

Спрыгните вниз и заберитесь на противоположную стену с помощью наклонной вентиляционной трубы справа. Залезьте в дыру в стене, и вы найдете там красную магнитную карточку. Теперь – к лифту. Сам лифт, естественно, не работает, но вы можете залезть в проход в потолке...

Второй уровень – Where It All Began

Думаю, что увидев место, куда вы попали, любой поклонник Duke'а Nukem'а вздохнет с облегчением – уж этот-то уровень все знают, как свои пять пальцев. Как бы не так, здесь кое-что изменилось с тех пор, в частности месторасположение тайников.

Не торопитесь прыгать вниз. В стене дома, где вы стоите, слева, есть трещина – киньте туда гранату и вы сможете попасть в тайник.

Посмотрите вперед. На противоположной стороне вы увидите заколоченный проход. Если у вас есть jetpack, то взорвав доски, вы можете слетать туда за оружием.







Теперь спуститесь вниз. Обойдите вмазавшийся в стену грузовик, и, используя дорожный знак, попытайтесь запрыгнуть на карниз второго этажа. Вам нужно залезть в третье справа окно.

перезарядить свой винчестер под мощным напором этого пулемета;

5 – RPG – гранатомет. Не советую, применять в замкнутом пространстве – эффект будет несколько ниже, да и заново начинать уровень кому охота;

6 – pipe bomb – гранаты. При броске ложатся на пол, при повторном нажатии взрываются. Можно накидать кучу гранат на пол (многократное нажатие на 6) и подождать врага;

7 – shrink ray / expander – уменьшитель / увеличитель. Уменьшитель сделает врага значительно ниже вас, и вы сможете растоптать его (длится это несколько секунд), а увеличитель заставит врага увеличиваться до тех пор, пока он не взорвется и не зальет окружающую среду кислотной кровью;

8 – devastator – ракетная пушка, отличающаяся от остального взрывоопасного оружия огромной скорострельностью;

9 – laser trip bomb – лазерные мины. При пересечении их лучей живой материей взрываются. Для лучшего уничтожения врага набросайте рядом гранат;

0 – freezer – замораживатель. Превращает противника в слиток льда. Для полного уничтожения замороженного врага надобно подойти и пнуть его ногой (в крайнем случае, выстрелить из пистолета).

Инвентарь:

M – portable medkit – аптечка;

N – night vision – прибор ночного видения;

J – jetpack – ранец с портативным реактивным двигателем, позволяющий Duke'у летать;

R – steroids – Duke выпивает огромное количество стероидов и гоняет с большой скоростью;

H – holoDuke – голограмма Duke'а.

Также имеются непромокаемые ботинки для хождения по грязи. Включаются (обуваются) автоматически.

В эпизоде Caribbean: Life is a Beach оружие и инвентарь имеют другие названия, но полностью соответствуют вышеуказанным клавишам.



Идите по коридору, пока слева не увидите обычную дверь. За ней вы найдете желтую карточку.

Вернувшись на улицу, идите к центральному входу. Справа и слева от двери вы увидите плакаты с надписью «Santa Claus». «Откройте» правый плакат, в тайнике лежит бронежилет. Теперь взорвите дверь и заходите.

Открыв желтой карточкой дверь, вы попадете в здание кинотеатра. Справа – лифт. А в углу около лифта – тайник. Подойдите к углу и нажмите клавишу открывания дверей. Если у вас есть jet-pack, считайте, что вам повезло.

Поднимитесь на лифте и возьмите синюю карточку. Если вы нажмете на игровой автомат с изображением Duke'a Nukem'a, то в стене справа откроется тайник.

Спустившись на лифте вниз, идите сначала не в двери, открывающиеся синей карточкой, а в соседний проход – это туалет. Сломав решетку вентиляции, вы попадете в секретное место.

Теперь идите в аппаратную комнату кинотеатра. Откройте занавес в зале рубильником, расположенным слева от смотрового окошечка. Чтобы взять гранатомет, вам надо запрыгнуть на киноаппарат. Схватив оружие, подойдите к окошечку и стрельните в середину экрана.

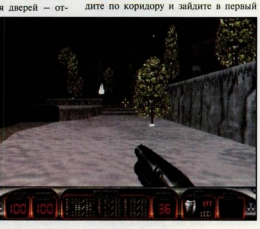
Вернитесь в большой холл с лифтом. Здесь открылась еще одна дверь, за ней вы найдете красную карточку. Кстати, рубильник в этой комнате закрывает и открывает занавес, так что подумайте, стоит ли его трогать.

Идите в кинозал. Запрыгните в дыру в экране. Соберите оружие и инвентарь, вставьте красную карточку и идите на улицу. Недалеко от центрального входа вы увидите, что нижняя часть большой квадратной вентиляционной трубы открылась. Берите jet-pack и летите по ней вверх на следующий уровень.



Третий уровень – Land Of Forgotten Toys

Пройдите прямо к водопаду. Справа вы увидите ровную невысокую отдельно стоящую глыбу льда с подтаявшей верхушкой, зайдите за нее. Около ледяной стены нажмите клавишу открывания дверей – откроется тайник.



Придется купаться в ледяной водичке. Нырните и вынырните в соседней проруби.

Перед вами четыре прохода. Суньте нос в каждый из них и идите туда, где увидите красный свет.

Перед вами телепортатор. Он доставит вас в помещение, где слева на возвышении лежит желтая карточка. Взяв ее, прыгайте в окно, а дальше сами догадаетесь...

Теперь идите в проход напротив. Вам нужно направо в низенький тоннельчик. Будьте осторожны, здесь все кругом заминировано. Так что лучше покидывать гранаты вперед, перед тем как идти дальше. По скалам заберитесь наверх – вы увидите деревянный домик. Справа от него есть небольшой спуск к двери, за которой лежит красная карточка.

Вернувшись к проруби, сверните в проход слева. Там вы увидите колодец – нырните в него. Так постепенно, ныряя из колодца в колодец, вы найдете дверь, за которой увидите Mario из всем известной игры, играющего в приставку. После такого тяжелого потрясения, попытайтесь прийти в себя и возьмите, наконец, синюю карточку. Для того, чтобы ваше путешествие по колодцам не превратилось в кругосветное, воспользуйтесь картой, чтобы видеть места, где вы еще не были.

И снова ваш путь лежит к уже надоевшему перекрестку. Идите в противоположный проход к двери, открывающейся желтой карточкой. Пройдя все три двери, идите по белому мосту. После, спуститесь на лифте пройдите по небольшому коридорчику до бассейна. Прыгните в него. Проплыв под водой, всплывите. Перед собой вы увидите домик самого Санта Клауса. Шагните в его сторону.

Четвертый уровень – Santa's Corporate HQ

Зайдите в дом. Поверните налево, затем снова налево и идите прямо до лестницы. Поднимитесь на второй этаж и идите налево до конца. Обратите внимание на красный коридор слева, мимо которого вы будет проходить – вы вернетесь сюда чуть позже.

За последней перегородкой лежит желтая карточка. Взяв ее, вернитесь к входной двери. Откройте дверь желтой карточкой и включите четыре рубильника.

Вернитесь к красному коридору. Пройдите через мост и поверните в проход слева. Поднимитесь по лестнице, пройдите по коридору и зайдите в первый поворот слева, где в комнате увидите синюю карточку.

Идите обратно и с моста спрыгните вниз. Снова поднимитесь по лестнице, сразу справа будет проход – идите в него. Пройдите сквозь красный занавес, через зеркальный зал с елками, к двери, открывающейся синей карточкой.

Выйдите на улицу. Поверните налево – там есть небольшой проход – идите в него и прямо. Не доходя до водопада, справа есть проход. Зайдите в него. Третья решетка слева треснула – взорвите ее и идите в образовавшееся отверстие за красной карточкой. Кстати, в водопаде есть тайник.

Вернитесь к началу первого прохода. Слева от вас будет ящик и зарешеченное окно. Воспользуйтесь ящиком, чтобы залезть на крышу. Через дорогу будет видно серое каменное здание с двумя окнами. Перепрыгните туда, поверните направо и зайдите в глубокую нишу серого здания – это секретное место.

Теперь вы должны перепрыгнуть на крышу здания, где видны освещенные зарешеченные окна. Встаньте к ним лицом и обойдите крышу слева. Вы увидите небольшой проход, который приведет вас к вентиляционной трубе. Взорвав вращающиеся лопасти, залезайте туда. Когда вы доберетесь до комнаты,

разыщите рубильник, отключающий защитное поле, и прыгните в окно.

Пятый уровень – Backdoor

Если вы выйдите на покрытую снегом площадку и сделаете аккуратный шажок вправо, то наверняка попадете на маленький выступ-тайник. Советую, предварительно внимательно посмотреть вниз, чтобы не шагнуть в лаву.

Теперь идите по трубе коллектора. Вы увидите трещину в полу, а чуть дальше враги поставили несколько мин – киньте туда гранату. Если вы не торопитесь, то пройдите по трубе к тому самому месту, где были установлены мины. Справа в стене, немного не доходя до тупика, в глубокой нише – тайник с оружием.

Прыгните в трещину в полу. Кругом вода, а вы стоите как бы на островке. Выйдите на сушу. Видите, огромное как бы трехэтажное сооружение у стены, по бокам которого стоят два светильника. Если вы заберетесь на «третий этаж», то в стене обнаружите секретное место.

Нырните в воду – вы увидите освещенный проход – вам туда. Проплыв в проход, сразу вынырните. Отыщите маленькую лесенку. Если вы от нее пройдете направо, в закуток, то очутитесь в очередном секретном месте.

Поднимитесь по лесенке и идите по коридорам, пока слева, в нише не увидите синюю карточку. Взяв ее, пройдите дальше до конца коридора и нажмите там рубильник.

Теперь возвращайтесь к тому месту, куда вы спрыгнули из трубы. Откройте дверь и идите вперед до воды. Нырните. Откройте люк синей карточкой и плывите вперед до самого конца. Всплывите и снова идите до конца коридора. Нырните – перед собой вы увидите освещенный бассейн. Нажмите в нем кнопку и вперед – на следующий уровень.

Шестой уровень – Christmas Village

Выйдя из бассейна, шагайте направо. На перекрестке сверните налево (указатель – «The Slopes»). Пройдя немного вперед, снова поверните налево, поднимитесь в горку, пройдите через деревянную постройку и вы увидите красную карточку.

Возвратитесь в начало уровня и, открыв там дверь красной карточкой, возьмите синий ключ.

Теперь идите прямо (указатель – «Santa's House») к двери, открывающейся синей карточкой. Сначала идите направо за красную занавеску. Пройдя несколько комнат, вы найдете красную карточку. Пройдите в следующую комнату, где стоит бильярдный стол. Подойдите к бару и нажмите клавишу открывания дверей у крайней правой бутылки – в полу слева откроется проход в секретную комнату.

Вернитесь в комнату с камином и идите в проход слева. На балконе вы найдете желтую карточку.

Вернитесь к перекрестку и идите налево. Вы без труда отыщите кнопку перехода на следующий уровень.

Седьмой уровень – Here Comes Santa Claws

Спрыгнув вниз, идите в проход прямо, придерживаясь левой стены. Если вы в начале прохода посмотрите на противоположную стену и вверх, то на уровне третьего ряда льда (если считать снизу) вы должны увидеть как бы немного растаявший снег. Если вы подниметесь туда, то попадете в ледяную пещеру-тайник (придется летать).

Идите дальше вдоль левой стены, придерживаясь всех изгибов и поворотов,



пока не наткнетесь на маленькое застекленное окно, разбейте его и залезьте туда. Идите налево по коридору.

Загляните в комнатку слева, где стоят елки. Сразу у входа нажмите клавишу открывания дверей у левой стены – откроется проход в секретную комнату.

Дойдите до конца коридора и поверните направо, спуститесь по лестнице и отыщите в подвале красную карточку.

Вернитесь в коридор и поверните налево – откройте дверь и дерните рычаг слева от входа.

Теперь идите в самую первую комнату, куда вы попали, когда влезли в окно. Там открылась дверь, за которой лежит синяя карточка.

Откройте синюю дверь (либо на улице, либо в большом складском помещении) и зайдите в комнату. Пошуруйте в ней как следует и идите искать бешеного мужика, одетого в костюм Санта Клауса. Как только вы его пришьете, настоящий Санта Клаус будет освобожден. Можете сфотографироваться с ним на память и отправляться на честно заработанный отдых.

CARIBBEAN: LIFE IS A BEACH

Прохождение

Первый уровень – Caribbean Catastrophe

Добравшись до пляжа, идите прямо в парадный вход отеля.

Для того, чтобы попасть в секретное место, нырните в фонтан напротив стойки администратора, доплывите до конца, выйдите на сушу и нырните в водопад.

Теперь идите по коридору до окна. Если вы пройдете немного дальше, то увидите два телефона-автомата. Нажмите на правый, и в стене за вами откроется тайничок. Разбейте окно и вылезьте во двор. Пройдите налево до конца, и, разбив последнее окно, залезьте в него. Нажмите кнопку и вернитесь на пляж. Синяя кабинка для переодевания теперь открыта, и в ней находится желтая карточка.

Завладев ею, шагайте обратно в отель. Зайдите за стойку администратора. Пройдя вглубь, вы увидите местечко для имеющейся у вас желтой карточки. Применив ее по назначению, идите к лифту, который находится справа от стойки.

Идите по второму этажу. Зайдите в сувенирную лавку (вывеска – «Island Gifts») и нажмите на кассовый аппарат – в стене слева откроется проход в секретную комнату.

Проходя мимо бассейна, обратите внимание на девушку, сидящую в шезлонге за столиком. Если нажать на автомат по продаже кока-колы, стоящий непода-



леку, столик и шезлонг опустятся вниз, открыв проход в секретную комнату.

Продолжайте свой путь по второму этажу. Обратите внимание на дверь с надписью «Bar», вы скоро сюда вернетесь.

Не доходя до конца коридора, разбейте окно. В заборе напротив есть выступ, прыгнув на который и пройдя направо, вы попадете в секретную комнату.

В самом последнем помещении второго этажа, в холодильнике, есть маленький рубильник – нажмите его. Откроется окно, в которое вам нужно прыгнуть. Во дворе вы найдете карточку синего цвета.

Вернитесь к двери с надписью «Bar». Перед входом в лифт есть небольшой предбанник. С двух сторон вверху вы увидите застекленные окошки. Вы можете слазить в закутки, расположенные за ними, и взять там что-то ценное для себя. Кроме этого, выбравшись на вершину одного из водопадов, вы можете перепрыгнуть на мостик, включить рубильник и открыть дверь в секретную комнату. Чтобы выбраться из секретной комнаты, воспользуйтесь вентиляцией и идите по ней прямо – найдете еще кое-что нужное.

Поднимитесь на лифте в бар. Оказавшись на движущемся полу, идите в проход налево. Выйдя в зал «Karaoke», заберитесь на сцену и откройте среднюю синюю панель (прямо напротив микрофона) – вы попадете в секретную комнату.

Теперь сверните налево, куда показывают стрелочки на стене. Извилистый коридор приведет вас в картинную галерею, где за решеткой движутся разные предметы, в том числе и красная карточка. Достать вы ее сможете следующим способом: когда она заедет за стену с картинами, стреляйте по кнопкам над ними – на несколько секунд будут открываться некоторые полотна. Вы должны поймать момент, когда карточка окажется за одним из полотен, чтобы взять ее.

Спуститесь по лестнице вниз в синюю комнату. Нажмите на левый телефон-автомат, и в стене справа поднимется плакат, открыв проход в секретную комнату.

Вернитесь в бар. За стойкой есть два витража-решетки. За правым находится вход в секретную комнату.

Вернитесь к лифту и, поднявшись на нем, идите направо, пока не наткнетесь на дверь другого лифта, открывающуюся красной картой. Выйдя оттуда, найдите бассейн. Смело прыгайте в него и ищите там рубильник справа от окна. Вылезайте из воды и направляйтесь обратно, в сторону лифта, на котором приехали. По дороге, ищите слева проход, где раньше была ширма, идите в него. Вот вы и попались, дружище...



Второй уровень – Market Melee

С криком: «Duke Nukem не сдается!» попытайтесь разогнуть прутья решетки, а если не получится, посмотрите налево. Если на сей раз реакция вас подвела, то в следующий быстро отойдите от окна в другой конец тюремной камеры или, в крайнем случае, попробуйте залезть под кровать.

Выйдя, наконец, на свободу живым, идите прямо. Слева будет балкончик, с которого вас активно будут обстреливать враги. Разделавшись с ними, подумайте, как бы забраться на балкончик: там находится секретное место. Чтобы не ломать голову над этим вопросом, выйдя из камеры, сразу поверните в тупичок налево и взорвите треснутую стену – вот вы и на балконе.

Для начала идите по улице до конца и сверните налево в небольшой продуктовый магазинчик. На стене перед окном висит плакат: он открывается, и вы сможете пройти в секретную область, где вас ждет не только оружие и здоровье, но и куча монстров. Для того, чтобы открыть этот проход, зайдите в продуктовую лавку. На стене висит точно такой же плакат, как и на улице. Нажмите напротив него клавишу открывания дверей и быстро бегите к плакату на улице, пока он не закрылся снова. Гуляя по этой секретной области, вы увидите колодец. Нырните в него и, проплыв некоторое время, всплывите в новом секретном месте.



Выйдя обратно на улицу, идите в продуктовый магазин напротив. Доберитесь до прилавка и идите за красную штору на небольшой склад. Выходите оттуда на улицу.

Спустившись, идите прямо, придерживаясь левой стены пока не дойдете до двери. Зайдите и сразу поверните направо. Идите на улицу, придерживаясь левой стены. Перед вами будет водопад, где на высоком столбе лежит вожделенная желтая карточка, увы, пока не доступная.

Слева стоит небольшой стол, нажмите в нем рубильник и идите в противоположный проход. Когда попадете в большую комнату без потолка, посмотрите на коричневый столб слева. Если взорвать трещину в нем, то можно полакомиться бананами.

Теперь идите в зеленый коридор. Вы поспели к самому началу представления. Разобравшись с назойливыми поклонниками певицы, а также с ее телохранителями, посмотрите на правый ряд сидений – за ними видна потайная дверь. Чтобы ее открыть, пройдите вперед. Слева от сцены будет дверь с надписью «Authorized Personnel». Зайдите в нее и поднимитесь на лифте. В небольшой комнатке возьмите красную карточку и посмотрите вдаль. Между небом и скалой, как говорится, увидите маленькую кнопочку. Стрельните в нее, и на несколько секунд откроется заветная дверка в секретную комнату.

Вернитесь в комнату без потолка и идите в серый коридорчик. Прыгая на крышу автобуса, постарайтесь попасть внутрь рядом стоящего ящика (там лежит нечто полезное). Спрыгнув, наконец, с угловатого корпуса автобуса на той стороне, идите прямо под мостик.

Отрыв дверь, нажмите кнопку с надписью «Fountain».

Вернитесь к фонтану – ура, желтая карточка наша! Идите в правый (если вы стоите спиной к фонтану) проход и держитесь левой стены – вы без труда отыщите дверь, открывающуюся желтой карточкой.

Поднявшись по винтовой лестнице, держитесь левее. Пройдя по коридору, зайдите в комнату с номером один и возьмите там синюю карточку.

Спуститесь на первый этаж и идите прямо, пока не увидите слева вход в подсобное помещение. Найдите место



для синей карточки и зайдите в корабельный док. Я думаю, вы уже видите, как можно попасть на следующий уровень, но предварительно сходите за лестницу. Открыв деревянную стену, вы попадете в секретное место.

Третий уровень – Mr. Splashy's

Спрыгните с катера в воду и поищите на дне ящик с ананасами замедленного действия, которыми вам придется взорвать стену на берегу. Сделав это, войдите в образовавшуюся дыру и направьтесь направо, к будке кассира. Нажмите рубильник, чтобы открыть вход в парк, и, выйдя оттуда, смело шагайте развлекаться.

Вы увидите стену, сложенную из разноцветных кирпичей, слева от которой решетка, а справа – проход к первому аттракциону, называющемуся «Tadpoles Wild Ride». Перед вами бассейн, в котором плещутся два фонтанчика. Нырните в него и взорвите треснувшую стену – вы попадете в секретное место.

Идите к первому аттракциону. На синем столбе около пульта управления есть переключатель, нажмите его. Идите в левый проход в воде.

Проплыв первое красное помещение, высаживайтесь на левой стороне второго. Запрыгните в одно из окон, где полыхает огонь. В комнате вы увидите несколько бочек, которые надо взорвать. Идите в пролом в стене, оставшийся после взрыва. Поднявшись на лифте, включите на втором этаже два переключателя.

Когда вы спуститесь, то увидите, что открылся еще один проход. Идите по нему до конца и выйдете в первом красном помещении. Перепрыгните на противоположную сторону и зайдите в одну из ниш в стене – вы попадете в секретное место.

Теперь по течению или против, но вы должны вернуться в начало этого аттракциона и выйти к разноцветной стене и бассейну с фонтанчиками.

Идите вдоль стены из цветных кирпичей на площадь. Дверь слева требует синюю карточку. Чтобы ее добыть, идите прямо и вниз по лестнице. Пройдя извивающийся мост, поверните налево в проход «Keelboat Kanal» и идите по любому проходу (в данном случае, лучше по правому) до воды. Нырните и где-то в центре отыщите синюю карточку.

Когда вы поднимитесь обратно на площадь, обратите внимание на центральное круглое сооружение, сложенное из цветных кирпичей. Спуститесь в подвал этого помещения. За ящиком вы увидите вентиляционную решетку, которая ведет в секретное место. Для меня до сих пор остается загадкой, как просочиться в этот узкий проход. Если догадаетесь, сообщите...

Откройте дверь синей карточкой и, войдя в нее, увидите новый аттракцион. Не садитесь в кабинку и не пытайтесь сдвинуть ее с места. Она здесь поставлена для красоты и приварена ко дну вашими врагами. Прыгните в воду и плывите по течению до черного помещения. Высаживайтесь на правый берег и идите в дверь с надписью «Exit». Внизу вы найдете рычаг. Вам надо его нажать и развернуться на сто восемьдесят градусов, чтобы схватить, наконец, желтую карточку.

Теперь вернитесь к тому аттракциону, где вы прыгали в воду за синей карточкой, только на этот раз идите по левому проходу. Найдите пульт управления этим аттракционом и опустите в него карточку. Плывите направо, против течения. Заберитесь на крутую горочку (как, догадайтесь сами).

Слева кабинка с пультами управления – прыгайте туда. Теперь сиганите через стену и взорвите трещину в стене. Включите там переключатель и, выйдя оттуда, плывите по течению до двух зубастых статуй, охраняющих данный конвейер. Перепрыгните в приток справа, где вы отыщите красную карточку. Если вы хотите попасть еще в два секретных места, то плывите по течению дольше, а не сокращайте себе путь, выйдя в ближайшую дверь.

Проплыв туннель со статуей, вы попадете на очень крутую гору, сразу после нее и будут два секретных места. Это площадки справа и слева от русла. Над ними нет крыши, а есть что-то вроде квадратных арок. Нужно обладать очень большой сноровкой, чтобы успеть сигануть хотя бы в одно из этих мест, потому что течение очень стремительное.

Теперь выходите за пределы этого аттракциона. Перед вами будет очередной аттракцион – «Wave Pool». Вставляйте карточку и заходите! Чтобы нажать рычаг на сцене вдали, вам придется немало помучиться. Плывите туда и ждите высокой волны, чтобы забраться на сцену. Включится супер уменьшитель.

Плывите обратно на берег и, когда вас уменьшат, бегите в крошечный проход, находящийся между двумя входами на этот аттракцион. Там вы увидите четыре спуска вниз – прыгайте в любой и вернетесь обратно к вашему катеру.

Четвертый уровень – The Wavemistress

Нажмите кнопку, чтобы вас подняли на борт шикарного тихоокеанского лайнера.

Переплывите бассейн и поверните в проход налево. Спустившись по горочке, вы увидите два прохода – вам в правый. Спуститесь по лестнице и идите по коридору, никуда не сворачивая, до конца. Кстати, в секретную комнату вы сможете попасть, если нажмете на автомат с надписью «Shacks Push» (дверь откроется справа от вас).

Открыв белые двери, вы попадете в синий коридор, следующие двери приведут вас на небольшой склад. Спуститесь на лифте вниз на главный склад и, пройдя между ящиками в другой его конец, окажетесь у лифта, который доставит вас в машинное отделение.

Найдите лифт в машинном отделении и поднявшись на нем идите налево от таблички с надписью «Danger, High Voltage».

В самой последней комнате вы увидите пять рубильников под табличкой





«Power Station». Пощелкав ими, обернитесь – вы увидите синюю карточку.

Идите обратно. В синей комнате (сразу за углом) разбейте пару вентиляторов и прыгните в вентиляционное отверстие. Идите к лифту и возвращайтесь к началу (там, где вы спустились с горки) через большой склад. Свернув налево сразу при выходе из лифта, вы попадете в секретную комнату, которая открылась, пока вы отсутствовали.

Дойдя до горочки, идите в тот проход, где еще не были («Wavemistress»). Пройдите прямо и налево. Спуститесь по лестнице и идите все время прямо, пока за сценой не найдете лифт.

Оказавшись в помещении с водой, спрыгните вниз и нажмите поочередно в каждой комнатке по кнопке. Рядом с вращающимся в воде винтом появится труба – прыгайте в нее. Проплывите по трубе до следующего выхода. Всплыв, оглядитесь – одна из стен слабее других. Постреляйте по стенам и вылезайте в образовавшееся отверстие.

Идите по трубам, выбивая вентиляторы, пока не дойдете до прессов. Пройдите через них (слабо?!). Продолжайте свой тяжелый путь по вентиляции, пока не придете к самому страшному – двум вращающимся в воде винтам. Вам надо попасть на ту сторону, прыгая с одного на другой, не упав при этом в воду! На том конце вас ждет красная карточка.





Бережно положив ее за пазуху, поднимитесь на лифте в уже знакомый вам коридор. В проходе «Wavemistress» сверните направо в лифт, который привезет вас к капитанскому мостику. Вставьте обе карточки и, скатертью дорожка, как говорится!

Пятый уровень – Lost Lagoon

Идите по воде до островка с одиноко стоящей пальмой. Зайдите в пещеру и идите прямо – вы увидите перед собой огромный столб из серого мрамора. Обойдите его и идите в пещеру, которая находится за ним.

Дойдя до пропасти, перепрыгните ее и нажмите на отпечаток руки, нарисованный на желтой пирамиде.

Если вы хотите попасть в секретную комнату, то подойдите к пропасти и посмотрите вниз и слегка направо на противоположную скалу. Увидев выступ, прыгайте на него и, плотно прижимаясь к скале, идите прямо к комнате красного цвета. Выйти оттуда вы сможете, взорвав стену у верхней ступеньки лестницы, сложенной из груды камней.

Вернитесь к серому столбу. Перейдите на другую сторону по серому П-образному сооружению, стоящему в воде.

Пройдя мимо пальмы, переберитесь на противоположную сторону и идите в пещеру, на другом конце которой вас... не дождался красивый белый вертолет, летящий, возможно, на тот свет.

Идите на пристань. Чтобы открыть небольшую дверь, нырните в воду – переключатель находится прямо под дверью.

После долгого и нудного путешествия на лифте вверх, взорвите баллоны. Идите в образовавшийся в стене справа пролом до большой поляны. Вы увидите несколько серых полуразрушенных столбов. Один из них, практически целый, поддерживает крышу – взорвите его и возьмите синюю карточку.

Нужная вам дверь находится у вас за спиной. Открыв ее, вы попадете в своеобразную камеру ожидания или раздумий, потому что пройдет, наверное, целая минута, прежде, чем к вам выйдут.

В красной комнате вы с великой радостью увидите, что дверь сзади закрылась, а потолок начинает опускаться. Так вот, пока вы там мечетесь, желая сохранить свою жизнь, поищите кнопку на правой стене. Нажав ее, вы взорвете нижнюю часть одного из столбов решетки. Теперь ваша задача изо всех сил упереться в этот маленький проем, а, когда потолок слегка надавит сверху,.. вы просочитесь в эту небольшую щель как намыленный.

Нажав за дверью на синюю пирамиду, идите в огромный пролом, образовавшийся после ваших действий. Плывите по течению, а выйдя в конце на берег, пройдите немного по суше – вы снова выйдете к воде. Если хотите получить что-нибудь из тайника, то ваш путь лежит против течения до огромного водопада, войдя в него, вы отыщете секретное место. Единственная трудность в том, что течение очень сильное и самый простой способ добраться до водопада – лететь на jetpack'е, если он у вас есть.

Теперь плывите по течению. В конце вашего водного путешествия вы найдете дверь с замком, ключа от которого у вас нет. Для этого подойдите к правой статуе вплотную (и плюньте ей в левый глаз :-)). Раздастся оглушительный взрыв. Вам останется только развернуться, чтобы увидеть пролом в стене.

Пройдя по пещерам, вы выйдите к рухнувшему в воду самолету. Ныряйте в воду рядом с ним и подплывите под его дно, в дыру под кабиной, где вас ждет доставленная секретным рейсом красная карточка.

Потом, естественно, вернитесь к двери, которую и откроете этой карточкой. Ждете, пока все три двери откроются и идите в любую. Будьте осторожны – не свалитесь в пропасть.

Дойдя до комнаты, прыгните в колодец. Вы прилетите в огромнейшую пещеру. С помощью площадок, подвешенных в воздухе, допрыгайте до центра и коснитесь рукой отпечатка на стене.

Шагайте по лаве в открывшуюся дверь и прыгайте в реку, а потом и в ваш заветный битый катерок.

Шестой уровень – Voodoo Caves

Нырните в лужу с водопадиком. Там, найдя гранаты, взорвите трещину в стене и плывите в образовавшийся проход.

Всплыв на другой стороне, обойдите кусок скалы и плывите против течения. Поднимитесь на берег на противоположной стороне и не пугайтесь, когда части стены рванет. Запрыгните на кусок скалы рядом с пальмой (или с тем, что от нее осталось после взрыва), чтобы попасть в секретную комнату.

Теперь запрыгните на водопад. Передвигаясь против течения, справа вы увидите коридор. Рядом с проходом на стене есть отпечаток руки, открывающий секретное место в стене напротив.

Идите по коридорчику и в дверь. Вы увидите статую, которая впоследствии постоянно будет смотреть на вас (от противного чувства злобного взгляда в спину в этой пещере избавиться, к сожалению, невозможно). Обойдите ее и нажмите на четыре кнопки (две внизу и две вверху), чтобы опустилась каменная серая панель около статуи. Подойдите к статуе слева и вы увидите за ней на сте-

не кнопку, по которой и стрельните. Со стороны кнопок откроется дверь, а войдя туда, вы сможете наблюдать, как каменный череп неохотно уступает вам синюю карточку.

Выйдите оттуда и плывите по течению, пока не плюхнетесь в воду. Рядом с водопадом есть небольшой вход в пещеру – идите туда и в первый поворот направо. Открыв дверь синей карточкой , поверните налево в деревянную дверь.

Конечно, глядя на мозаичное стекло впереди, возникает вопрос: «откуда в этих трущобах такая красота». И действительно, разбив его, вы сможете с помощью переключателя опустить книжную полку слева и открыть секретную комнату.

Пройдите по пещере и найдите переключатель рядом с окошечком. Нажав его, быстро бегите к открывшейся двери. Здесь нажмите кнопку и переплывите водоем. Поднявшись по лестнице, идите в дверь – вы в комнате с одной открытой и тремя закрытыми кнопками. Тут все дело в скорости вашей реакции и меткости: после выстрела по первой кнопке откроется противоположная и т. д. Если не успеете прицелиться по какой-нибудь из них, все придется начинать сначала. Постарайтесь не перенапрягаться, а то вас на остальное уже не хватит. Открыв в конце концов дверь, подползите к красной карточке и спрячьте ее в пустой карман. Теперь долго лежите у компьютера, пытаясь собрать силы для окончания уровня.

Спускайтесь по крутой лесенке вниз и ныряйте в воду. Там между двумя столбами в стене взорвите трещину, ведущую в потайную комнату.

Всплывите и по камешкам, торчащим из воды, заберитесь на водопад. Разгонитесь и выбегите на улицу.

Теперь известным способом заберитесь на водопад и идите против течения до следующего водопада. Заберитесь на него и перепрыгните на ту сторону и откройте дверь красной карточкой.

Когда будете стоять у начала моста через пропасть, посмотрите вниз и направо. Если вас разбирает интерес – что же там внизу; у вас есть возможность посмотреть, спрыгнув на выступ справа, рядом с которым лифт, который бесплатно опустит вас на дно ущелья, а главное – поднимет обратно.

Пройдя по мосту, поверните налево. В конце, в небольшой каменной кабинке, вы наткнетесь на три кнопочки. Жмите правую и бегите в открывшуюся дверь. После коридорчика выйдите в пещеру с водопадом.

Слева от водопада, вверху, находится секретная дверь, открывающаяся нажатием на клавишу открывания дверей. Добраться до нее вы сможете по скальному выступу впереди.

Теперь по течению, плывите в другую часть пещеры. Там есть старый затонувший корабль. Вы, конечно, можете представить себя крутым капитаном и немного покрутить штурвал, но время – деньги! В правом борту корабля есть пролом. Заплывайте в него и, увидев справа четыре кнопки, нажмите вторую кнопку слева. Далее плывите назад и в открытую с внутренней стороны палубы дверь. Взяв желтую карточку, всплывите на поверхность и, открыв дверь, спуститесь на лифте вниз.



Седьмой уровень – The Alien Remains

Идите до поворота налево. Зайдите в комнату и сразу сверните направо в небольшой проход. Вы придете в помещение, где отчетливо видны красная и синяя карточка, но, увы, они недоступны. Включив рубильник между ними, возвращайтесь в первую комнату.

Если вы взорвете красную трубу, то по ней можете выплыть на улицу, где, постаравшись, можно набрать оружия и здоровья. Нажав на рубильник, расположенный на скале, вы сможете попасть в помещение вверху.

Теперь вернитесь в коридор, с которого начинали уровень и идите налево – теперь проход открыт. Идите до серой двери, откройте ее и хорошенько запомните это место.

Для начала поднимитесь по лестнице и сядьте в лифт. На верху поднимитесь в комнату с большим окном. Слева будут три рубильника – включите их, развернитесь на 180 градусов и идите в проход слева. Поднявшись по лесенке, вы увидите длинный ряд кнопок – нажмите их.

Спустившись, посмотрите назад и налево. В углу вы увидите щель и рядом с ней кнопку. Если хотите попасть в секретную комнату, нажмите кнопку, встаньте под луч уменьшителя и бегите в щель. Не забудьте взорвать трубу. Если вам еще мало сюрпризов, то попытайтесь сделать вот что: уменьшите себя и пулей бегите к воде. Нырнув, просочитесь в узкую щель и проплывите немного вперед. Вы всплывете в темном помещении, где полно нужных вещей.

Теперь откройте окно и прыгайте вниз – синяя карточка ваша.

Вернитесь к тому месту, где вы поднимались на лифте, но теперь спуститесь вниз. Идите к помещению, где движутся вниз две ленты транспортера. Слева вы увидите ящики, с одного из которых сорвана крышка. Залезьте в него и нажмите кнопку. Вылезая, обратите внимание на соседний ящик – с него можно попасть в тайник.

Теперь посмотрите на другую груду ящиков, здесь тоже произошли изменения. Включите кнопку, которая открылась, и один из транспортеров начнет работать на подъем. Воспользуйтесь им, чтобы подняться в комнату наверху. Включите красную кнопку напротив окна и вернитесь вниз. Открылось три ряда кнопок. Нажимайте на все. Когда вы это сделаете, откроется тайник в стене справа и станет доступна красная карточка.

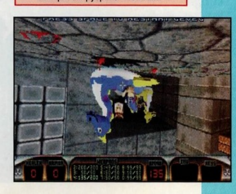
Откройте дверь карточками и идите вперед. Обойдя центральное сооружение, обернитесь, в стене есть тайник. Идите дальше по комнатам, пока не окажетесь перед дверью, похожей на большой сплюснутый восьмиугольник. Рубильник, который ее открывает, за вашей спиной.

Вот вы и попали в логово врага. Он не заставит себя ждать. Когда поднимется круглое сооружение в центре, идите в круг и будьте готовы к борьбе. Лучше, если у вас будет полный боекомплект. Не давайте врагу отдышаться и победа вам обеспечена. Что ж, теперь пора на покой, да и девочки заждались...

Evil LaugH и Роман Облизин

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»



SID MEIER'S GETTYSBURG



Разработчик	Firaxis
Издатель	Electronic Arts
Выход	октябрь 1997 г.
Жанр	wargame в реальном времени
Рейтинг	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 90
(желательно – Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб
(желательно – 32 Мб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Видеоплата – 1 Мб.
Звуковая плата – совместимая с SoundBlaster.

Со времен битвы при Геттисбурге прошло более ста лет. Знатоки истории помнят, что юг проиграл битву, а с ней и войну. Победа северян в войне полностью изменила всю историю Соединенных Штатов. Промышленный север подмял под себя рабовладельческий юг, и США превратились в мощнейшую индустриальную державу. Вот и известный нам по такой замечательной игре, как **Civilization**, Сид Мейер вспомнил историю и решил создать игру об этой битве. Кажется, у него, как всегда, получился шедевр.

Все баталии в игре воссозданы с детальной точностью – реальные ландшафты, названия боевых единиц, их численность и расположение, а также имена командиров полностью соответствуют историческим хроникам.

Новый для real-time стратегий подход к прохождению игры – разветвленный сюжет, зависящий от того, выиграли вы или проиграли сценарий. Победу в битве получит тот, кто наберет больше победных очков (victory points) за три дня. Начисление очков ведется по количеству занятых ключевых позиций и урона, нанесенного войскам противника, причем за отведенное на сценарий время (да-да, на каждый сценарий отводится определенное количество времени) вы вряд ли уничтожите все вражеские полки, а победа будет отдана тому, кто будет контролировать больше стратегических важных точек. Так что, если вы не смогли выполнить поставленную задачу в одном сценарии, вам все равно будет доступен следующий (причем могут быть варианты продолжения) – авось в нем вам повезет больше.

Четыре уровня сложности и возможность изменения стратегических принципов противника не дадут вам скучать, так как компьютер может вести себя по-разному в одном и том же сценарии. Для новичков существует комплект из четырех обучающих сценариев, которые помогут им освоиться в игре. В игре **Gettysburg** реализован принцип «трехмерного» ландшафта, что делает игру более реалистичной. Например, солдаты



медленнее бегут в гору, а с ее вершины видят дальше, в лесу и колосящемся поле войска будут «недальновидными», что позволит использовать засады и т. п. Кроме этого существует очень удобная система масштабирования и поворота обзора – так что не беспокойтесь о том, что упустите что-то из вида. Еще в игре есть много других возможностей, но о них мы поговорим подробнее, когда будем рассматривать сам игровой процесс.



Главное меню

Play A Scenario – разыграть один из 25 сценариев битв (описание каждого из них смотрите далее) или случайно созданный сценарий. Меню Options полностью аналогично одноименному меню в режиме Fight The Battle (см. ниже);
Fight The Battle – разыграть битву при Геттисбурге (по сути – это режим кампании);
Try A Tutorial – разыграть один из 4-х обучающих сценариев;
Multiplayer – опции сетевой игры;
Load Game – загрузить ранее сохраненную игру;
Exit – выход в Windows 95.

Меню Fight The Battle

Выбрав этот пункт главного меню, вы попадете в меню выбора армии, где вы должны выбрать сторону, за которую будете играть:
CS – южане (Конфедерация Южных Штатов);
US – северяне (Соединенные Штаты).
После этого вы попадете в меню выбора сложности игры. Оно реализовано интересным образом – вы выбираете себе в противники одного из

Немного истории

Как прекрасна природа штата Пенсильвания в июле – шелест зеленых лесов, пение птиц, звон ручьев, на бескрайних полях колосится пшеница. Но в тот год пенсильванцы так и не увидели урожая...

1863 год – вот уже более двух лет идет война между Конфедерацией Южных Штатов и Северными Штатами, и, похоже, в ней наступил перелом. Генерал Ли, командующий силами Конфедерации, понимает, что юг не сможет долго продержаться из-за слабой экономики. Поэтому он решил нанести еще один, возможно, решающий удар. В конце июня 1863 года войска под его командованием пересекли реку Потомак и вторглись в штат Пенсильвания. Однако у городка Геттисбург армия южан наткнулась на войска северян. Соотношение сил было не в пользу южан (88 тысяч северян против 75 тысяч «сынов юга»), но они решили атаковать! Так началось величайшее сражение гражданской войны в США.

Боевые единицы и управление ими

Как вы понимаете, никаких танков и самолетов в игре нет. Здесь все решают пехота, кавалерия и артиллерия. Кроме того существуют бригадные генералы (воины на лошадях, в красивой форме и с большими флагами) и корпусные генералы (похожи на бригадных генералов, но их сопровождает небольшой отряд кавалерии).

Для всех видов войск существуют команды, для исполнения которых следует нажать соответствующую кнопку на строке команд.

Пехота и кавалерия

Действуют практически одинаково, различие заключается лишь в том, что кавалеристы передвигаются на лошадях быстрее, но как только начинается бой, спешиваются и начинают отстреливаться.

Солдаты разделены на полки разной численности. Полки являются наименьшими боевыми единицами и именно ими вам придется командовать. Знайте также, что любой полк входит в бригаду и до того момента, как вы начинаете им командовать (т. е. отдавать приказы конкретно этому полку), он действует вместе с бригадой. Как только вы отдаете полку какой-либо приказ, он считается «оторванным» от бригады.

Выполняемые команды

Line – команда доступна всегда. Приказать солдатам выстроиться в линию. Линия – оптимальный боевой порядок.

Column – команда доступна всегда. Приказать солдатам выстроиться в колонну, причем кавалерия садится на лошадей. В колонне войска передвигаются быстрее, но не способны сразу вступить в бой.

Skirmish – команда доступна всегда. Приказать солдатам выстроиться в цепь. Цепь – слабая альтернатива линии. Пригодится только при прочесывании местности или в том случае, если у вас мало войск, а линия фронта длинная.

Wheel – команда доступна всегда. Приказать солдатам повернуться.

Advance – команда доступна всегда. Приказать солдатам перебежать вперед.

Charge! – команда доступна во время боя. Приказать солдатам перейти к рукопашному бою. Солдаты устремляются на противника, но могут еще быстрее развернуться обратно. Лучше всего бросать вперед сразу несколько полков, и чтобы их прикрывали сзади.

Double Quick – команда доступна всегда. Приказать солдатам двигаться быстрее. Все бы хорошо, но солдаты начинают нервничать, что сказывается на их боевых навыках. А в целом – полезная команда, особенно, когда подошло





подкрепление, а на удаленном участке боя войска еле держатся. Вышлите туда полки и отдайте им этот приказ – выиграете важные минуты.

Attach – команда доступна, если полк «оторван» от бригады. "Включить" полк обратно в бригаду. Полезна при маршбросках и в массированном наступлении.

Hold – команда доступна, если полк действует вместе с бригадой. Приказать солдатам держаться до последнего (впрочем, они обычно ценят свою жизнь дороже победы и бегут).

Fall Back – команда доступна всегда. Приказать солдатам медленно отступать. При этом они продолжают отстреливаться. Полезно, если численный пе-

реальных военачальников того времени, степень талантливости которого и определяет сложность игры: противники южан (по мере возрастания сложности) – генералы Rowley, Howard, Doubleday и Hancock; противники северян – генералы Heth, Hill, Longstreet и Lee.

Выбрав сложность игры, вы попадете в меню Options:

- history – историческая достоверность (historical – исторические события, mix – смешанные, randomized – случайные);
- difficulty – сложность, т. е. сможете еще раз выбрать в противники нужного генерала;
- personality – характер ведения боя противником (aggressive – агрессивный, prudent – рассудительный, cautious – осторожный, indirect – противник использует фланговые атаки, flexible – противник атакует и по флангам, и по центру, direct – противник атакует по центру).

Выбрав нужные установки, нажмите пункт Exit – и вы начнете кампанию.

Какой бы режим игры вы ни выбрали, бою будет предшествовать маленькое представление сил – генералы вашей армии будут обсуждать боевую обстановку и разрабатывать план действий. Затем загрузится игра, и вам суровым мужским голосом сообщат цель сценария и подробно расскажут о ваших войсках. Эту нудную, но полезную процедуру можно пропустить, нажав Esc.

Игровой экран

Основную часть экрана занимает поле боя.

В самом низу находится информационная строка, состоящая из компаса (слева), часов (справа) и строки с информацией о данной бригаде.

Чуть выше информационной строки находится строка команд.

Справа от строки команд – блок управления видом на происходящее, с помощью которого вы можете увеличить (Zoom) и уменьшить (Unzoom) обзор, а также повернуть этот самый вид влево (L) или вправо (R).

Кроме того, подведя в любой момент битвы курсор мыши к ***верхнему краю экрана***, вы увидите ряд белых надписей, под каждой из которых скрывается небольшое меню.

Game

Меню игровых опций:

- save game – сохранить игру;
- load game – загрузить ранее сохраненную игру;
- game speed – скорость игры;
- options – см. выше меню Options;
- text – количество текстовых обозначений на карте местности;

ревес на стороне противника, а отдавать позицию без боя ой как не хочется.

Retreat – команда доступна всегда. Приказать солдатам отступить. Отличается от предыдущей тем, что солдаты не отстреливаются, да и убегают быстрее.

Halt – команда доступна, если полк не вступил в бой. Приказать солдатам остановиться.

Volley – команда доступна, если полк вступил в бой. Приказать солдатам действовать одновременно, т. е. они одновременно перезаряжают ружья и одновременно стреляют по противнику. Полезно, если противник идет в рукопашную схватку, но находится еще достаточно далеко.

Артиллерия

Разделена на батареи. Является очень сильной боевой единицей.

Существует два типа пушек: первый – гаубицы (у них ствол серого цвета), стреляют большими ядрами на дальние расстояния, и, соответственно, эффективны в дистанционном бою; второй – пушки «Наполеон» (с золотистым стволом), мелкокалиберные, но зато легкие и удобные для стрельбы прямой наводкой.

Артиллерия перевозится на лошадях, так что требуется время, чтобы их запрячь или распрячь. Это следует учитывать в бою, когда важна каждая секунда.

Выполняемые команды

Все команды доступны в любой момент времени.

Unlimber – приказать батарее распрягать лошадей и готовиться к бою.

Limber – приказать батарее запрягать лошадей и готовиться к походу.

Wheel – приказать батарее повернуться.

Target Infantry – приказать батарее стрелять по пехоте. Канониры будут целиться по ближайшему видимому пехотному или конному подразделению противника.

Target Artillery – приказать батарее стрелять по артиллерии. Стрелять будут опять же по ближайшей видимой батарее врага.

Auto Target – приказать батарее стрелять по ближайшему видимому противнику.

Line Of Sight – посмотреть зону видимости батареи. Пушки не могут поражать войска, находящиеся вне их зоны видимости.

Fall Back – приказать батарее начать медленное отступление. Она начинает отступать, изредка огрызаясь ядрами и картечью.

Retreat – приказать батарее отступать. Батарея просто отходит назад.

Halt – приказать батарее остановиться.

Бригадные генералы

Нужны для более удобного и быстрого командования войсками: пехотой или кавалерией (артиллерия подчиняется только корпусным генералам). Кроме

preferences – меню настроек, касающихся игрового процесса;
claim victory! – предложить противнику сдаться;
admit defeat? – сдаться противнику;
about Gettysburg! – сведения о программе;
quit – выйти в основное меню.

View

Изменение вида на происходящее:
max zoom in – максимально приблизить карту;
max zoom out – максимально уменьшить карту;
look north – вид на происходящее с севера;
look east – вид на происходящее с востока;
look south – вид на происходящее с юга;
look west – вид на происходящее с запада.

Map

Меню карты:
battle overview – общий план битвы;
center of army – по каким-то своим критериям компьютер определяет и показывает вам центр войск;
largest vp location – компьютер показывает вам позицию, за удержание которой дадут больше всего призовых очков;
last message / location – компьютер показывает место, о котором говорилось в последнем сообщении (оно появляется в верхней части экрана).

Reports

Меню статистики:
scenario status – статистика сценария (количество убитых, информация о ключевых позициях и т. п.);
order of battle – подробная информация о ваших войсках;
courier messages – список сообщений;
battle summary – информация о битве под Геттисбургом в целом (подсчет очков, информация о пройденных сценариях и т. п.);
watch replay – повтор данного сражения до сего момента;
Hall of Valor – Зал Боевой Славы (постоянный атрибут всех игрушек Сида Мейера). Сюда занесут ваше имя, когда дойдете до конца (желательно, победного) всей битвы.

Info

Информация об интерфейсе игры:
interface – «мышиный» интерфейс;
formations – информация по боевым построениям солдат;
morale – информация по видам морального состояния бойцов;
terrain – информация о видах местности, преимуществах и недостатках каждого из них;
victory – здесь вам подробно объяснят о начислении призовых очков вам и вашему противнику и условиях, необходимых для победы;
shortcut keys – «горячие клавиши» и их значение.

Leaders

С помощью этого меню вы можете перенестись к любому из ваших генералов – просто нажмите на нужной фамилии, и компьютер перенесет вас куда надо.

Bugle Calls

Здесь вы можете послушать, как звучат некоторые приказы в исполнении горниста.

Клавиши и управление

Все действия в игре производятся мышью.

Все виды войск перемещаются следующим образом: нажмите левой кнопкой мыши на флаг, развевающийся над полком (кстати, флаг показывает моральное состояние полка – чем он выше, тем солдаты увереннее себя чувствуют), и, не отпуская кнопку, двигайте белую стрелку в нужное место, затем отпустите кнопку – войска двинутся в путь.

P – пауза;
Esc – выход в главное меню игры.

того, если какой-либо полк из бригады данного генерала разбит и бежал, генерал может призвать войска к себе и вдохновить их на подвиги, после чего они снова будут готовы идти в бой.

Выглядит процесс «вдохновления» очень забавно – похоже на картину «Ленин и дети».

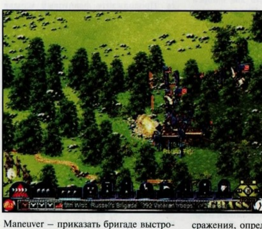
Выполняемые команды

Все команды, кроме Brigade Halt и Halt, доступны в любой момент времени.

Battle – приказать бригаде выстроиться в линию – оптимальный боевой порядок.

Double – приказать бригаде выстроиться в две линии. Хороший приказ, если наступать нужно узким фронтом на хорошо укрепленные позиции врага.

Skirmish – приказать бригаде выстроиться в цепь. Обо всех достоинствах цепи говорилось ранее.



Maneuver – приказать бригаде выстроиться в колонны для маневра. Удобно для перемещения войск в своем тылу – войска не занимают много места и передвигаются быстрее, нежели в боевом порядке.

Road – приказать бригаде выстроиться в дорожную колонну. Максимально быстрый способ передвижения.

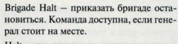
Wheel – приказать бригаде повернуться.

Advance – приказать бригаде выступить вперед. Только с помощью этой команды вы можете передвигать всю бригаду сразу.

Attach – приказать «оторванным» полкам присоединиться к бригаде.

Line Of Sight – посмотреть зону видимости генерала. Генерал не может командовать войсками, находящимися вне зоны его видимости, даже если они входят в его бригаду.

Rally – призвать разбитые полки к генералу для «вдохновления».



Brigade Halt – приказать бригаде остановиться. Команда доступна, если генерал стоит на месте.

Halt – приказать генералу остановиться. Команда доступна, если генерал находится в движении.

Корпусные генералы

Выполняют лишь «вдохновляющую» функцию, причем могут вести разъяснительную работу среди всех видов войск, если только данное подразделение входит в его корпус.

Выполняемые команды

Line Of Sight – посмотреть зону видимости генерала.

Rally – призвать разбитые части к генералу для «вдохновления».

Непосредственно в игре бывают такие моменты, когда оставленные в запасе войска (о них скажут перед битвой) очень нужны вам, но контролировать их вы не можете. Если вам срочно требуется подкрепление, выделите их командира и выберите «Yes, I must have these troops» – вы сможете командовать войсками запаса, но при этом вам придется отдать какое-то количество призовых очков.



После боя

Сразу после боя подводятся итоги. Компьютер подсчитывает результаты сражения, определяет самую полезную боевую единицу, лучшую бригаду и самую потрепанную боевую единицу.

После этого вы попадаете в меню подведения итогов, где сможете посмотреть финальный счет и произвести следующие операции:

Watch Replay – просмотреть краткий и весьма схематичный повтор битвы;

Next Scenario – Перейти к следующему сценарию (эта функция доступна и при игре в отдельный сценарий – вам предлагается принять участие в следующей по списку баталии);

Save Game – сохранить игру (доступно только в режиме кампании);

Return To Scenario – вернуться к сценарию и продолжить играть (доступно только в режиме сценария);

Play Again – сыграть сценарий еще раз;

Return To Main Menu – вернуться в основное меню.

После нажатия кнопки Next Scenario перед вами появится меню выбора следующего сценария, где вы можете посмотреть свой рейтинг и рейтинг про-



тивника по сумме сыгранных сценариев и выбрать направление следующего удара. Нажатием кнопки Exit начинается следующий сценарий.

Тактические советы

Используйте генералов для командования крупными соединениями войск, что сильно облегчит вам жизнь и сэкономит время. К тому же присутствие генералов в рядах ваших войск сильно улучшает их моральное состояние.

Кстати, несколько слов о морали. Вы, наверное, уже заметили, что некоторые из солдат (пехотинцев и кавалеристов) гораздо лучше воюют и более хладнокровны, чем другие. Так вот, в игре есть четыре уровня опытности солдат, каждый из которых имеет свой показатель уровня морали: green troops (новобранцы) – 2 уровень; trained или regular troops (солдаты, понюхавшие пороха) – 3 уровень; veteran troops (ветераны) – 4 уровень; crack troops («пробивные» ребята) – 5 уровень. (Для сравнения – убегающие (routed) солдаты имеют 1 уровень.) Кроме того, моральное состояние солдат повышается на один уровень при наличии следующих факторов: поддержка справа, слева и сзади; наличие здорового генерала; природных укрытий (т. е. леса, камней, садов) и окопов. Помните, что моральное состояние войск является очень важным элементом игровой стратегии.

Есть и еще один важный игровой фактор – местность. Каждый из шести видов местности имеет свои особенности. Clear – открытая территория, не дающая никаких преимуществ. Wheatfield / cornfield – пшеничные и кукурузные поля, скрывают ваши войска, если они не двигаются и не стреляют, но не защищают их от вражеского огня. Forest – лес, где войска передвигаются медленнее, зато он защищает солдат от огня противника. Orchard – сады, как и леса, замедляют передвижение войск и обеспечивают некоторую защиту от врагов. Rocky / boulders – каменистая местность, самый лучший защитник от вражеского огня, зато ощутимо снижается скорость передвижения войск. Marsh – болота, где солдаты проваливa-

ются и мокнут, что очень сильно замедляет их передвижение.

Одним словом, при выборе позиции для боевого соединения особое внимание обратите на его моральное состояние и окружающую местность.

Прохождение

Вся битва в полном объеме насчитывает 21 сценарий. Но количество сценариев, необходимых для прохождения игры, зависит от вашего таланта полководца – учитывается каждый проигрыш и победа. В принципе, вы можете пройти игру за шесть-семь сценариев, если будете выигрывать сражения одно за другим, но кампания может и растянуться, если вы потерпели много неудач. В любом случае, ниже приводится полный список сценариев и советы по прохождению каждого из них (сценарии следуют в том порядке, в каком они идут в игре).



First Contact: McPherson's Hill

Цель – контролировать к концу битвы McPherson's Hill.

Длительность – 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 2.160 пехотинцев и 76 артиллеристов, север: 2.148 пехотинцев и 117 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то отдайте приказ бригаде продвигаться вперед, а «Наполеоны» подтяните поближе к линии фронта – здесь от них будет больше пользы. Сначала перевес на вашей стороне, к тому же у противника нет артиллерии. Тесните врага к ферме, чередуя перестрелки и штыковые атаки. Примерно к середине битвы к северянам подойдет подкрепление, поэтому желательно к этому моменту захватить холм и обороняться. Однако и к вам подойдет подмога, так что, не стесняясь, атакуйте.

Северянам же придется сначала обороняться и ждать подкрепления. Постарайтесь до его прибытия удержать холм, если не получится – обходите врага со стороны сада и тесните его с позиции. Когда разберетесь на фланге, переходите в массовое наступление. И если все будет хорошо, то вы без проблем отстоите позицию.

Golden Opportunity: Will's Woods

Цель – контролировать к концу битвы Will's Woods.

Длительность – 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 3.065 пехотинцев и 337 артиллеристов, север: 2.500 пехотинцев и 339 артиллеристов.

Южане атакуют.

Играя за южан, вы имеете в своем распоряжении две бригады. Они уже двигаются к роще, пусть так и идут. Кроме того, у вас есть две батареи «Наполеонов». Их нужно подвести поближе и разместить за пехотными рядами. Очень важно, чтобы ваши пушки были развернуты быстрее, чем пушки противника. После контакта с противником не предпринимайте никаких активных действий, а просто ждите подкрепления в виде пушек. Когда оно придет, ведите все батареи на правый фланг ваших войск – именно здесь лучше всего нанести удар. Начинайте теснить противника и не забывайте подтаскивать пушки. Не спешите – времени много. Постепенно вы вытесните врага с его позиции и останется только удержать ее. При этом не принимайте никаких опрометчивых решений. Скомандуйте «Hold» всем полкам, находящимся на позиции, и ждите окончания сценария.

Северянам придется сложнее – враг превосходит их по численности. Выдвигайте бригаду Бакстера (Baxter) к опушке небольшого леса, позади пехоты установите «Наполеоны»: одним словом, займите полукруговую оборону и держитесь. Через некоторое время вам пришлют подкрепление в виде гаубичной батареи. Ее разместите на опушке справа. Если будет совсем худо, можете «купить» резервную бригаду Стоуна (Stone). Еще через некоторое время вам дадут одну гаубичную батарею. Ее размещайте на наиболее тяжелом участке боя. Не предпринимайте никаких контрвыпадов и не давайте противнику обойти ваши войска.

Howard's Predicament: Barlow's Knoll

Цель – контролировать к концу битвы Will's Woods; другие ключевые позиции – Bloecher's Knoll.

Длительность – 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 6.200 пехотинцев и 220 артиллеристов, север: 6.200 пехотинцев и 350 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если играете за южан, то подводите бригаду Хэйса (Hays) к поляне Bloecher's Knoll и начинайте перестрелку с противником. Сзади подводите батарею «Наполеонов», а две батареи гаубиц установите около J Benner's Farm. Бригаду Доулса (Doles) оставьте на ее позиции и не вступайте в бой. Когда прибудет подкрепление – бригада Гордона (Gordon), распределите ее по линии боя, это облегчит нагрузку на полки Хэйса. Прибывшую бригаду Эйвери (Avery) постройте в колонны для маневра и обойдите противника слева. Ваша цель – County Alms House. В этот момент введите в бой бригаду Доулса – она нанесет неожиданный удар с фланга. Продолжайте фланговый маневр бригадой Эйвери, а остальными тремя бригадами тесните противника с поляны. Когда солдаты Эйвери достигнут цели похода и ввяжутся в бой, перейдите в атаку на поляне, иначе ваш обходной маневр не увенчается успехом. Освободившиеся полки пошлите на помощь Эйвери.

Северянам предлагается вот какой план: на помощь бригаде Фон Галсы (Von Galsa) пришлите солдат Шиммельфеннинга (Schimmelfenning) и подведите к поляне батарею Уилксона (Wilkeson). Другую батарею установите рядом с County Alms House. Когда подойдет бригада Кржижановского (Krzyzanowski), распределите ее по линии фронта. На крайний случай существует резервная бригада Костера (Coster), которую можно «купить». В общем, вам надо распределить все имеющиеся силы по линии фронта. Враг поведет массированное наступление, так что ваши солдаты все равно побегут, поэтому прикажите им медленно отступать (Fall Back). Плюньте на Bloecher's Knoll – это не самое важное. Главное – продержаться, потому что подкрепления не будет.

Turning Point: Little Round Top

Цель – контролировать к концу битвы Little Round Top; другие ключевые позиции: Devil's Den.

Длительность – 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 7.500 пехотинцев и 370 артиллеристов, север: 7.000 пехотинцев и 640 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то продвиньте обе доступные бригады вперед. Таким образом получится, что бригада

Робертсона (Robertson) двигается к Devil's Den, а бригада Лоу (Law) – к Round Top. «Наполеоны» следует поставить за солдатами Робертсона, а гаубицы можно пока оставить в покое. Так же сделайте и с подходящими пушками – «Наполеоны» к Робертсону, гаубицы «отдыхают». У Devil's Den завяжется бой, а Лоу практически беспрепятственно займет Round Top. Туда-то и следует установить гаубицы. Бригаду Андерсона (GT Anderson) отправьте на помощь Робертсону, и вместе они отвоюют Devil's Den. Бригаду Беннинга (Benning) пока оставьте в запасе. Когда займете Round Top и установите там свою артиллерию, начните подтягивать туда войска (не забудьте Беннинга) – пора наступать на Little Round Top. Там вас будет ждать серьезное сопротивление, но если все сделаете правильно – победите.

Если вы играете за северян, то в начале боя оставьте все как есть, только переведите «Наполеоны» ближе к пехотинцам, а один-два полка – на левый фланг. Теперь остается только бороться и ждать. Прибывшую бригаду Винсента (Vincent) сразу отправьте на левый фланг. Вскоре вы сможете командовать бригадой Де Трабрента (De Trabreant). Ее следует ввести в бой около Devil's Den, а несколько полков перекинуть на левый фланг. Гаубичную батарею, прибывшую на поле боя, разверните у Little Round Top. Затем к вам на помощь прибудут три бригады генералов Келли (Kelly), Кросса (Cross) и Уида (Weed). Все их стоит «купить», после чего Келли отправьте к Devil's Den, а Кросса и Уида – на помощь обороняющимся у Little Round Top. Больше подкреплений не будет – воюйте сами.

Sickles' Folly: the Peach Orchard

Цель – контролировать к концу битвы Peach Orchard; другие ключевые позиции: Rose Wheatfield и Weathers Hill.

Длительность – 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 6.700 пехотинцев и 490 артиллеристов, север: 8.600 пехотинцев и 480 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то начните продвигать свои бригады вперед. На окраине сада вы наткнетесь на противника. Думается, у вас не будет особых проблем с ним, разве что на левом фланге. Продвиньте бригаду Семмеса (Semmes) к полю Rose Wheatfield и займите там позицию. После этого тесните противника и не забывайте подводить артиллерию. Кстати, об артиллерии – конкретной точной позиции для нее нет, так что передвигайте свои пушки так, как считаете нужным. Не пытайтесь захватить Weathers Hill, он находится далеко и вы, скорее всего, не успеете пробиться туда.

Если играете за северян, то сразу же «купите» бригады Барнса (Barnes), Берлинга (Birling) и Брюстера (Brewster) и введите их в бой: Брюстер по правому флангу, Берлинг в центре, а Барнс слева, у поля Rose Wheatfield, куда будет направлен мощный удар южан. После подхода бригад Зука (Zook) и Брука (Brooke) ведите их к Peach Orchard, где превосходящие силы противника начинают давить на ваши войска. Артиллерию расположите следующим образом: «Наполеоны» установите чуть сзади Sherfy Farm, а гаубицы – в саду, но, скорее всего, вам придется отвести их назад, к полю за садом. Позже к вам подойдет гаубичная батарея, которую лучше всего разместить с остальными. Вам будет тяжело только сначала, а к концу битвы у вас будет больше войск, чем у противника.



High Water Mark: Picket's Charge!

Цель – контролировать к концу битвы Angle.

Длительность – 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 5.300 пехотинцев, север: 4.700 пехотинцев и 580 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то столкнетесь с большими трудностями при прохождении этого сценария – враг находится на хорошо укрепленной позиции, у вас нет артиллерии, да и времени немного. Однако кое-какие советы дать можно. Не ведите сразу все войска на позицию противника, а выберите самую лучшую бригаду с талантливым генералом, т. е. бригаду Гарнетта (Garnett). Оставьте ее в запасе, а остальными двумя бригадами нападайте на врага. Когда солдаты ввяжутся в бой, не делайте никаких выпадов – стойте и ждите, пока янки не начнут отступать. Старайтесь сделать так, чтобы все полки этих двух бригад были в бою. Когда северяне начнут отступать, подведите бригаду Гарнетта и вступайте в бой. Если же северяне не начнут отступать, то бригада Гарнетта будет вашей последней надеждой на победу.

Если вы играете за северян, то в начале битвы не изменяйте местоположения своих войск – пусть все стоят, как стояли. Лишь когда враг будет совсем близко, стоит немного отвести гаубичную батарею Рорти (Rorty) к Angle. Теперь остается только ждать.



Lee Commits: Seminary Ridge

Цель – контролировать к концу битвы Seminary Hill; другие ключевые позиции: Seminary Ridge.

Длительность – 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 4.600 пехотинцев и 210 артиллеристов, север: 4.300 пехотинцев и 360 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то выдвиньте бригаду Петтигрю (Pettigrew) вперед, к холму, на котором находится семинария. Вслед за ними отправьте и бригаду Лэйна (Lane). За пехотой установите всю артиллерию. Бригаду Брокенброу (Brockenbrough) оставьте на ее позиции. Когда все ваши войска вступят в бой, потихоньку выведите эту бригаду и зайдите ею с правого фланга на позиции врага. Потом начните теснить противника по всем направлениям – и вы займете Seminary Ridge.

Если вы играете за северян, то оставьте бригаду Мередита (Meredith), а за ряд пехоты отведите пушки. Бригаду Катлера (Catler) оставьте в засаде – когда враг вступит в бой, идите в атаку сзади. Когда прибудет бригада Пола (Pole), распределите ее по линии фронта и старайтесь удерживать позиции.



Sudden Victory: Cemetery Hill

Цель – контролировать к концу битвы Cemetery Hill.

Длительность – 1 час 45 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 6.400 пехотинцев и 380 артиллеристов, север: 5.800 пехотинцев и 440 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то начните продвигать бригады О'Нейла (O'Nail), Дэниела (Daniel) и Иверсона (Iverson) вперед так, чтобы они всеми силами ударили врага с правого фланга, а бригаду Доулса (Doles) двигайте вперед, через город. Когда первые три бригады ввяжутся в бой и отвлекут на себя внимание противника, быстро выходите из города и атакуйте врага, стоящего к вам боком. Всю артиллерию, кроме «Наполеонов», стоит также ввести в город, а «Наполеоны» поставьте сзади ваших солдат на правом фланге. Тесните противника и медленно наступайте на Cemetery Hill.

Если вы играете за северян, то переведите бригады Костера (Coster) и Смита (Smith) так, чтобы они заняли позицию по каменной дороге около Cemetery Hill, а батарею Уилксона (Wilkeson) поставьте за пехотой. Враг будет зажимать вас в клещи, так что постарайтесь нарастить свою оборонительную мощь по флангам. Вскоре к вам прибудут две батареи – расположите их у Cemetery Hill.

Early Arrives: Benner's Hill

Цель – контролировать к концу битвы Culp's Hill; другие ключевые позиции: Benner's Hill и Raffenberger's Hill.

Длительность – 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 6.100 пехотинцев, 280 артиллеристов и 240 кавалеристов, север: 8.200 пехотинцев и 600 артиллеристов.

Встречный удар.



Если вы играете за южан, то вам придется показать свой талант полководца в полную силу. На этот сценарий дается немного времени, да и войска разбросаны по окрестностям Геттисбурга, так что напролом не пройти, придется в обход. Бригады Гордона (Gordon) и Хэйса (Hays) ведите к Benner's Hill, где они начнут бой, а бригаду Доулса (Doles) направляйте к Raffenberger's Hill через окраину города. Прибыв на место, она наткнется на неприятеля. Завяжется бой. Таким образом, в вашем распоряжении останутся две бригады Эйвери (Avery) и Смита (Smith), которые можно спокойно двинуть в образовавшийся коридор. Туда же можно отправить кавалерийский полк, который подойдет к вам через некоторое время после начала сценария. Атаку нужно подкрепить артиллерийским огнем, для чего подведите к Benner's Hill одну-две гаубичных батареи, а вслед за Эйвери и Смитом отправьте батарею «Наполеонов». Если все сделает правильно, победа будет вашей.

Если вы играете за северян, то поступить следует примерно так: сразу займите все ключевые позиции, установите у них любые пушки (благо их много) и не забудьте про солдат – пространства много, и какая-нибудь бригада может проскользнуть к Culp's Hill. Сразу начните отводить артиллерию с северной и восточной окраин города, а вместе с ней и пехоту, прикрывающую ее – зачем жертвовать лишними людьми. Если не успели занять какую-нибудь позицию, не пытайтесь ее отвоевывать (кроме Culp's Hill, конечно), иначе противник может застать вас врасплох. У вас более выгодная позиция – пусть конфедераты атакуют и терпят поражение.

Twilight Attack: Culp's Hill

Цель – контролировать к концу битвы Culp's Hill.

Длительность – 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 4.100 пехотинцев и 280 артиллеристов, север: 4.800 пехотинцев и 430 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то просто выдвиньте все свои три бригады к подножию холма и начните теснить неприятеля с его позиции. Главная проблема – подкрепление, которое подойдет к противнику, но и это не столь опасно, к тому же вам тоже дадут в помощь четыре батареи, разместить которые лучше всего за спинами ваших солдат.

Если вы играете за северян, то в самом начале боя разместите все ваши войска на склонах холма, а имеющуюся у вас артиллерию – на самой вершине. Позиция для обороны – лучше некуда! Сдерживайте вражеские атаки и ждите подкрепления в виде нескольких батарей и бригады Катлера (Catler). Пехотинцев отправьте затыкать дыры в обороне, а пушки – на вершину Culp's Hill. Вы должны удержаться без особого труда.

Sickles' Attack: Warfeld's Farm

Цель – контролировать к концу битвы Warfeld's Farm.

Длительность – 1 час 45 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 5.700 пехотинцев и 260 артиллеристов, север: 6.800 пехотинцев и 640 артиллеристов.

Северяне атакуют.

Если вы играете за южан, то вам скорее всего не удастся первыми достигнуть Warfeld's Farm. Поэтому продвиньте вперед полки Барксдэйла (Barksdale), а с левого фланга подведите бригаду Кершо (Kershaw). Артиллерию подведите к опушке рощи около Warfeld's Farm и начните давить противника (если удастся). Честно говоря, этот сценарий очень тяжелый для южан.

Если вы играете за северян, то просто выдвиньте две свои бригады вперед, к роще, окружающей Warfeld's Farm. Когда они будут там, подведите третью бригаду Карра (Carr) и два одиноких полка, прикрывавших сначала ваше наступление. Артиллерию оставьте там, где она находилась изначально. Подошедшие в качестве подкрепления батареи тоже оставьте около Wentz Farm. Бригаду Берлинга (Birling) отправьте на линию боя. Для закрепления успеха можете попробовать преследовать противника и захватить его артиллерию.

Slocum's Counterattack: Splanger's Spring

Цель – контролировать к концу битвы Culp's Hill, Pfeifer's Knoll и Spangler's Knob.

Длительность – 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 3.700 пехотинцев и 320 артиллеристов, север: 3.700 пехотинцев и 270 артиллеристов.

Северяне атакуют.

Если вы играете за южан, то расположите свои войска таким образом, чтобы они закрывали все подножие холмов. Артиллерию поставьте на позициях у Pfeifer's Knoll и Spangler's Knob. Если враг вынудит вас начать отступление, переведите артиллерию к Culp's Hill, а пехотинцами медленно отступайте. Будьте готовы к тому, что основной удар северяне нанесут в центре.

Если вы играете за северян, то передвигайте ваши бригады таким образом, чтобы они охватили все подножие холмов. Сил на это у вас должно хватить. Когда подойдете вплотную к холмам, увидите справа вражескую батарею – постарайтесь захватить ее. Пушки оставьте пока на их позициях. Раскладка сил в вашу пользу. Начните теснить противника в сторону Culp's Hill. Особенно хорошее положение у вас сложится в центре – там и сконцентрируйте основной удар.

Anderson's Counterattack: Plank's Hill

Цель – контролировать к концу битвы Plank's Hill; другие ключевые позиции: E Plank's Farm, Sachs Dairy и S Pitzer's Farm.

Длительность – 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 5.400 пехотинцев и 380 артиллеристов, север: 5.900 пехотинцев и 290 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то начинайте двигать свои войска вперед таким образом, чтобы бригады Уилкокса (Wilcox), Махоуни (Mahone) и Райта (Wright) наступали на Plank's Hill, E Plank's Farm и Sachs Dairy, а Перри (Perry) шел в сторону S Pitzer's Farm. Артиллерию разместите у E Plank's Farm, которую вы захватите без проблем. Двигайте солдат вперед, и у Plank's Hill наткнетесь на солдат янки. Разбираться с ними оставьте Уилкокса и Махоуни, а бригадой Райта прорывайтесь к Sachs Dairy. Разобравшись с противником у Plank's Hill, отправляйте освободившиеся бригады на помощь Перри и Райту, но на всякий случай оставьте на этой позиции два-три полка.

Если вы играете за северян, то перед боем расставьте свои войска таким образом, чтобы они прикрывали все дыры в обороне. То есть распределите бригады Фишера (Fisher) и Уида (Weed) следующим образом: Фишер занимает позицию между бригадами Мак-Кендлеса (McCandless) и Дэя (Day), а Уид идет на помощь Дэю, которому придется туго – именно на его позиции южане направят свой удар. Артиллерию расположите на большой поляне перед Sachs Dairy. Если сможете успешно отбиться, попробуйте захватить E Plank's Farm. По этому поводу советов нет, т. к. тяжело предугадать ход боя, конечные позиции и соотношение сил противников.

Hancock's Charge: Ziegler's Grove

Цель – контролировать к концу битвы Ziegler's Grove; другие ключевые позиции: Leister House, Cemetery Ridge и Cemetery Hill.

Длительность – 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 3.500 пехотинцев и 380 артиллеристов, север: 7.000 пехотинцев и 600 артиллеристов.





Северяне атакуют.

Если вы играете за южан, то можете поступить двумя способами – «купить» резервные бригады Уилкокса (Wilcox) и Махоуни (Mahone), но тогда вам нужно будет удержать Ziegler's Grove Ridge и Cemetery Hill и захватить Leister House, или же оставить все как есть и держаться под натиском превосходящих сил противника. Решать вам, но в любом случае сначала придется держать обо-

рону. Выдвиньте бригаду Поси (Posey) на левом фланге немного вперед, а пушки отведите назад, но не далеко. Многие из ваших полков окопались, что сильно облегчает задачу. Враг будет наступать справа, так что сосредоточьте там свое внимание. Когда вражеская атака будет отбита – сами идите вперед (для случая с «покупкой» бригад), а если вы ничего не делали с резервными бригадами – просто держите позицию.

Если вы играете за северян, то с самого начала боя отведите немного назад свою артиллерию, а вперед выдвиньте пехоту. Солдат и у вас, и у противника много, а места мало – получится хорошая свалка. Направьте войска так: бригады Уэбба (Webb), Смита (Smith) и Кэрролла (Carroll) наступают в центре и справа; Холл (Hall), Уиллард (Willard) и Хэрроу (Harrow) – слева, по направлению к Ziegler's Grove. Отведенную артиллерию расположите за вашими боевыми порядками. Начинайте давить противника. Сначала отвоюйте Leister House, затем Ziegler's Grove, а потом всеми силами ударьте по Cemetery Hill.

Sickles Obeys: Weikerts Hill

Цель – контролировать к концу битвы Weikert's Hill и Little Round Top.

Длительность – 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 5.500 пехотинцев и 500 артиллеристов, север: 4.800 пехотинцев и 520 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то можете столкнуться с некоторыми проблемами в этом сценарии. Ни в коем случае не наступайте на Little Round Top по центру (ключевая позиция сценария; когда захватите ее, вам будет гораздо легче отвоевать Weikerts Hill). Сделайте вот как: бригада Андерсона (GT Anderson) наступает на Weikerts Hill (там не столь хорошая позиция для обороны, как в Little Round Top), а Little Round Top займутся две оставшиеся бригады. Одну из них, бригаду Робертсона (Robertson), отправьте по каменистому склону на позиции противника, а бригаду Лоу (Low), построенную в колонны для маневра, ведите через лес к Round Top, но сделайте это так, чтобы противник вас не заметил. Артиллерию установите рядом с Devil's Den. Когда Робертсон ввяжется в бой, перестройте бригаду Лоу и нанесите ею удар с фланга. Не забудьте про Андерсона, но, по идее, особых проблем у него возникнуть не должно. Его задача проста – отвлечь противника от ваших действий у Little Round Top. Когда захватите его, нанесите фланговый удар по Weikerts Hill.

Если вы играете за северян, то не стоит производить каких-либо особых перестановок, просто распределите бригаду Де Трабрента (De Trabreant) между позициями у Weikert's Hill и Little Round Top. Основной удар противника будет направлен на Little Round Top, туда и отправьте большую часть бригады. После этого просто контролируйте ход боя.



Riposte: The Wheatfield

Цель – контролировать к концу битвы Little Round Top, the Peach Orchard и Rose Wheatfield.

Длительность – 2 часа компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 4.600 пехотинцев и 230 артиллеристов, север: 5.600 пехотинцев и 250 артиллеристов.

Встречный удар.

Если вы играете за южан, то начните с продвижения всех своих бригад вперед (на восток), а сзади прикройте наступление огнем орудий. Когда прибудет бригада Барксдэйла (Barksdale), бросьте ее в бой на самом сложном участке. Захватывать Little Round Top советую тем же способом, что и в предыдущих миссиях, т. е. через Round Top.

Если вы играете за северян, то закрепитесь на позиции между Rose Wheatfield и E Weikert's House и не предпринимайте пока попыток отвоевать Peach Orchard. Артиллерию поставьте у Little Round Top. Туда же отправляйте все прибывающие батареи. Когда прибудет бригада Мак-Кендлеса (McCandless), отправьте ее в бой. Начинайте теснить противника к Peach Orchard. Вы превосходите противника по численности и сможете, если будете контролировать ход боя, захватить Peach Orchard и победить.



Meade Reacts: Bricker Farm

Цель – контролировать к концу битвы Little Round Top.

Длительность – 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 3.000 пехотинцев и 150 артиллеристов, север: 4.200 пехотинцев и 240 артиллеристов.

Северяне атакуют.

Этот сценарий доступен для прохождения только северянам. Подводите бригаду Уида (Weed) к Bricker Farm с севера, а бригады Швейцера (Sweitzer) и Винсента (Vincent) – с северо-востока. Артиллерию установите чуть сзади. Начинайте наступление. У врага мало

войск, и особого сопротивления он вам не окажет.

Springing the Trap: the Baltimore Pike

Цель – контролировать к концу битвы Smithy's Knob и Power's Hill.

Длительность – 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 6.600 пехотинцев и 410 артиллеристов, север: 5.100 пехотинцев и 500 артиллеристов.

Южане атакуют.

Если вы играете за южан, то сразу же начните выдвигать бригаду Барксдэйла (Barksdale) к подножию холмов, а бригады Армистеда (Armistead) и Кемпера (Kemper) заведите с левого фланга. Кроме того, выведите и разверните артиллерию к Taney House и McAllister's Hill. Бригаду Гарнетта (Garnett) заведите по краю карты в край противнику. Когда Барксдэйл и Армистед вступят в бой, ведите солдат Гарнетта в атаку слева и начните по этому флангу теснить противника. Таким образом вы легко захватите как Smithy's Knob, так и Power's Hill.

Если вы играете за северян, то с самого начала распределите бригаду Невина (Nevin) по всей линии фронта, а артиллерию отведите немного назад, чтобы она не стала легкой добычей вражеских стрелков. Через некоторое время станет доступна для «покупки» бригада Рассела (Russell). Если ваше положение будет совсем плохо, то «купите» ее. В целом сценарий несложный, и вы его легко выиграете.

Union Breakout: Taneytown Road

Цель – контролировать к концу битвы Bricker's Junction; другие ключевые позиции: Little Round Top.

Длительность – 1 час 45 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 5.100 пехотинцев и 370 артиллеристов, север: 6.900 пехотинцев и 740 артиллеристов.

Северяне атакуют.

Если вы играете за южан, то переведите бригаду Кемпера (Kemper) к Bricker's Farm и займите там позицию так, чтобы враг не смог обойти вас сбоку (справа). В остальном ваша позиция очень даже неплохая, и ее не стоит изменять.

Если вы играете за северян, то отправьте бригады Гранта (Grant) и Юстиса (Eustis) на Little Round Top и не забудьте поддержать их наступление огнем пушек. Лучшее место для них – Weikert's Hill. Оставшиеся бригады – Шелера (Shaler) и Нейла (Nail) – отправьте по левому флангу широким фронтом от Bricker's Farm до Bricker's Junction. Здесь они вступят в бой с уступающим по численности противником. Атакуйте противника именно на этом направлении – у вас достаточно опытные генералы, да и солдаты хорошие. Вы легко займете Bricker's Junction, оставьте там два-три полка, а остальные силы заводите в тыл противнику, расположившемуся на Little Round Top.



Longstreet's Option: Big Round Top

Цель – контролировать к концу битвы Taneytown Road; другие ключевые позиции: Little Round Top и Big Round Top.

Длительность – 2 часа 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 6.700 пехотинцев и 590 артиллеристов, север: 6.700 пехотинцев, 750 артиллеристов и 1.900 кавалеристов.

Встречный удар.

Если вы играете за южан, то разделите свои бригады на две части – одна пойдет на Taneytown Road через холмы, другая – в обход них. Первой группой захватите Round Top и установите там артиллерию, а затем продвигайтесь к Little Round Top. В это время вторая группа ввяжется в бой с большой группировкой противника у подножия холмов – она будет отвлекать внимание противника. Когда займете Little Round Top, спускайтесь с холмов и штурмуйте Taneytown Road.

Если вы играете за северян, то переведите четыре батареи, находящиеся северо-восточнее Little Round Top, к Round Top и разверните их там. Кроме того, переведите бригаду Рассела (Russel) ближе к холму и ждите нападения конфедератов. Они появятся очень скоро. Основным направлением их удара станет то место, где располагается бригада Гранта (Grant). Так что держитесь.

Lee's Last Stand: the Hegerstown Road

Цель – контролировать к концу битвы Bream's Hill (для южан) или Hegerstown Road (для северян).

Длительность – 1 час 30 минут компьютерного времени.

Соотношение сил – юг: 4.900 пехотинцев и 280 артиллеристов, север: 6.600 пехотинцев и 260 артиллеристов.

Северяне атакуют.

Если вы играете за южан, то как можно быстрее передвиньте все свои войска к Bream's Hill. Туда же подтяните артиллерию. Когда подойдет подкрепление, введите его в бой. Это ваш последний сценарий, и вы не можете ударить в грязь лицом!

Если вы играете за северян, то подведите все войска, кроме бригады Гранта (Grant) к Hegerstown Road, где вас будут ждать южане. Батарею Харна (Harn) переведите к большому полю левее Pitzer's Hill. Гранта оставьте в резерве – это ваша самая лучшая бригада, и ввести ее в бой нужно, когда враг будет на грани бегства и его останется только чуть-чуть подтолкнуть. Войск у южан осталось мало – все уже разгромлены. Однако кое-какое сопротивление они способны оказать. При умелом ведении боя вы легко выиграете этот сценарий, а с ним и битву у Геттисбурга.

Андрей Овчинников

Jet Moto



Разработчик	Singletrac
Издатель	Sony Interactive
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	гонки на фантастических мотоциклах
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 90 (желательно – Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб (желательно – 32 Мб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной (желательно – восьмискоростной)
Видеорежим – SVGA 640x480, 16 бит (желателен 3Dfx).
Прочее оборудование – звуковая плата, gamepad, джойстик.



Рев мотора, свист рассекаемого воздуха, быстро пролетающий мимо красивый пейзаж – вот те основные признаки, по которым можно понять, что перед вами гонки. На машинах или на мотоциклах, с оружием или без него... Это все неважно, главное – это ощущение скорости, которое неизбежно получаешь. И, несмотря на все это, жанр гонок остается одним из самых бедных в игровой индустрии. Мало появляется хороших автомобильных (или еще каких-нибудь) симуляторов, и еще меньше среди них действительно стоящих. К последним можно смело отнести **Need for Speed**, **Ралли**, **Moto Racer**. Теперь в этот список, возможно, попадет и новая игра от *Sony Interactive* – гонки в будущем на фантастических реактивных мотоциклах под названием **Jet Moto**.



Это первая в своем роде игра: в ней вам представляется возможность поездить (полетать?) на супермощных байках, основой которых служит специальный реактивный двигатель (Jet Moto). Вам на выбор предоставляется двадцать гонщиков, каждый из которых имеет свои преимущества и недостатки. В начале игры вам будут доступны лишь три трассы. Если вы сможете пройти чемпионат на «продвинутом» уровне, вам откроются еще четыре трассы. По прохождению чемпионатов на уровне сложности «профессионал» вам будут открываться две трассы, а затем еще одна. В общей сложности получится ровно 10 трасс. Все они кольцевые и отличаются большой сложностью. Далеко не каждому под силу идеально проехать их даже с пятой попытки. Вы не сможете покинуть пределы трассы: вам помешают защитные электронные поля. В принципе, это те же стенки с единственным отличием: если вы прикоснетесь к ним боком в полете, вас обязательно сбросит с вашего реактивного коня. С простыми стенами такого не случается.

У каждого мотоцикла есть два устройства: для ускорения и для так называемого захвата. На каждый круг трассы вам дается четыре ускорения, и только вы можете решить, как ими распорядиться. Захват же помогает на особо крутых поворотах (каких в игре превеликое множество), где стоят специальные столбы. Об их наличии можно судить по характерному звуку, напоминающему жужжание. Также эти столбы помогают набирать (но чаще сбрасывать) скорость из-за того, что подтягивают вас к себе.

В левом нижнем углу содержится информация о вашем мотоцикле. Если вы забыли, сколько у вас осталось ускорений, просто посмотрите туда. Там есть четыре кружочка: в зависимости от количества имеющихся ускорений они светятся.

Графика в игре не отличается особой красотой, если вы не используете 3Dfx. И все же не оставляет гнетущего ощущения. Очень забавно смотреть на падения наездников с мотоциклов. Дело в том, что при падении они всегда остаются в одной и той же позе, как куклы. Но при всех этих недостатках игра все-таки достаточно любопытна и не так проста, как кажется на первый взгляд.

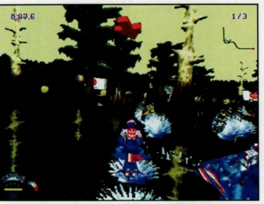
Ее прохождение, скорее всего, будет интересно как новичкам, так и бывалым *игроманам*.

Основное меню

После того как вы выберете своего наездника, вы попадете в пункт выбора типа соревнований.

Single race – одиночная трасса. Вы выбираете трассу и проезжаете ее вместе с девятнадцатью противниками.

Custom circuit – разные типы игры:



Championship – в зависимости от вашей позиции на финише вы зарабатываете очки. Чем выше позиция, тем больше очков вы получаете. Побеждает тот, кто набрал максимальное количество очков в конце круга соревнований;

Rally – время, которое у вас уйдет на прохождение очередной трассы, будет складываться с уже имеющимся. Побеждает тот, у кого будет самое маленькое время в конце круга соревнований;

Elimination – после каждой трассы какое-то количество пришедших последними гонщиков выбывает из соревнований до тех пор, пока не остается всего лишь несколько наездников для самой последней трассы. В круге соревнований побеждает тот, кто приходит первым в последней гонке.

Full season – полный чемпионат. Чтобы победить, вам надо будет проехать все трассы и при этом набрать самое большее количество очков.

Practice – практика. Вы выбираете любую трассу и проезжайте ее в полном одиночестве, что дает возможность в спокойной обстановке изучить предстоящий маршрут.

Options

Difficulty – уровень сложности: элементарный (amateur), продвинутый (intermediate), профессиональный (professional);

Laps per race – количество кругов для одной трассы;

Turbo – ускорение;

Grapple – захват;

Trophy presenter – выбор презентующего кубок тому, кто занял первое место;

Bike hud – информация о мотоцикле;

Credits – информация о создателях игры;

Exit – вернуться в главное меню.

Команды и наездники

Растяпа (butter-finger)

Бомбардировщик (Bomber)

Диана Хоган, мастер-механик, доктор Франкенштейн мира спортивных моторов. Она живет конструированием и изменением своих байков, созданием послушных движению мускулов машин-гибридов. И, естественно, Диана испытывает порождения своей фантазии самостоятельно. Она поражает даже своих самых близких друзей тем, как смешивает и совмещает разные детали, получая при этом массивные мощные «наземные ракеты».

Носорог (Rhino)

Андрей Макарчик уже почти прошел испытательный срок новичка в один год. Его тяжелый опасный стиль заработал ему победы и прозвище Носорог. К сожалению, этот агрессивный стиль вождения так же подарил ему массу штрафных и травм. Внесезонные тренировки, постоянные занятия плаванием, поднятием грузов и медитация Дзен могут оказаться его ключом к победе.

Булава (Mace)

Булава, возможно, наиболее опасный (и странный) человек в соревнованиях Реактивных Двигателей (РД). Ужасно везучий, дьявольски осторожный парень, Булава понимает, какую угрозу представляет он со своим дерзким стилем вождения. Его мощный мотоцикл вышиб немало соперников с трассы, а его природная дерзость часто заставляет других уступить ему дорогу – дорогу к победе.



Масала (Masala)

Он и живет, и управляет байком как одержимый. За это его называют Воином. Соревнование для него – Армагеддон, он сражается с поверхностью земли, оппонентами и своими собственными возможностями. Масала стремится превзойти свои возможности. Победы для него всего лишь прогресс. Он не держит зла на других наездников – они для него просто живые препятствия, которые можно игнорировать, пока они не станут на пути его прогресса.

Арройо (Arroyo)

Самый настоящий наемник, молодой Макон Арройо проделал непростой путь, участвуя в гонках на воде, пока вербовщик не дал ему шанс поучаствовать в более профессиональных гонках. Его дебютный год показал, что он, возможно, станет чемпионом, но кто-то заплатил, чтобы ему травмировали левое запястье и ногу. Он сделал невероятное усилие, чтобы вылечиться, и теперь вернулся, чтобы закончить то, что начал.

Аксиома (Axiom)

Широ (Shirow)

Широ была первой японской женщиной, которая села на тяжелый байк. Широ управляет модифицированным мотоциклом тяжелого класса, более мощным и массивным, чем какие-либо другие. Ходят слухи, что та легкость, с которой она маневрирует, появилась из-за кибернетических конечностей. Получила она их после аварии на одной из тренировок. Но до

тех пор, пока ее байк отвечает требованиям, не будет никакого расследования.

Камень (Stone)

Будучи нанятым престижной японской командой, молодой Уайт Стоун вскоре уже ездил бок о бок с такими легендарными гонщиками, как Хибара и Отомо. Выполняя роль тяжелого блокировщика, Уайт научился многим их уникальным техническим маневрам, совершаемым на тяжелых байках. Недавно он вернулся в США, чтобы продемонстрировать всем свои новые способности.

Блэкджек (Blackjack)

Блэкджек-Рихтер, бывший чемпион, отказался от соревнований на тяжелых байках, а также от своей привычки быть наемником. Моральный дух Рихтера падал одновременно с тем, как он опускался в турнирной таблице, жестокая горечь сделала его почти наемным оружием, созданным лишь для того, чтобы вышибать противников с трассы. Несколько его последователей все еще верят, что у него хватит опыта, чтобы вернуться; сможет ли он освободиться от злобы, чтобы появились столь ему необходимые победы?

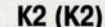


Тетсуджин (Tetsujin)

Его наняла одна из самых престижных японских команд. Тогда-то Хибара и приобрел кличку Тетсуджин (или Железный человек) из-за того, что был нечеловечески стойким и редко показывал какие бы то ни было признаки усталости. Противники знали его как целеустремленного человека, никогда не дающего чистой скорости превзойти способности маневрировать. Следуя жесткой традиционной технике тренировок, он соединил разум, тело и дух с машиной.

Техник (Technician)

Далекий от традиционных тренировочных земель Хибары, своего друга по команде, Отомо-Техник живет в мире чистой электроники. Эффективные биотренажеры моделируют огромное количество виртуальных тренировочных трасс. Каждое движение, каждый аспект техники движения Отомо анализируется, и он готовится сразиться с невероятными мотопрепятствиями и человеческими противниками.



K2 (K2)

Быстрая Джесси (Quick Jessie)

Джесси Вест по прозвищу Быстрая Джесси – любительница, но при этом восходящая звезда соревнований этого года. Будучи протеже Макса (Марка Корри), она пользуется малоизвестным двигателем «Максимальная лошадка» так же хорошо, как уникальной высокоскоростной и маневренной техникой самого Корри. По иронии судьбы самым большим препятствием к великолепному завершению первого профессионального сезона может стать неизбежное соревнование с самим Максом.



Харрис (Harris)

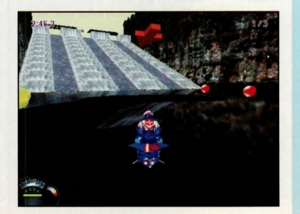
Сумасшедшая скорость. Интенсивные физические тренировки. Дикие земли. Харрис называет это своим «хобби на выходные». Несмотря на то, что она уже летает в небесах (на аэролыже), занимается альпинизмом и контактным карате, ей хочется добавить еще что-нибудь в свой короткий список занятий, которые хоть на мгновения заставляют почувствовать прилив адреналина. С отточенными рефлексами настоящего мотогонщика все, в чем она нуждается – это опыт и инстинкт самосохранения.

Пес (Chien)

Джексон Пес начал участвовать в соревнованиях в этом году, после того, как провел всего лишь полгода в классе любителей. Он феноменальный гонщик: к примеру, у него уже есть выдающиеся достижения в мотокроссе, гонках на снегоходах и на водных мотоциклах. (Если у чего-то есть мотор, значит, он на этом уже ездил.) Конечно, он самоуверен и теряет популярность в глазах своих соперников, но его талант не подлежит сомнению.

Макс (The Max)

Марк Корри – живая легенда соревнований. Он пионер этого вида спорта и заработал свое прозвище Макс из-за своего (теперь почти неизвестного) двигателя «Максимальная лошадка» («Maximum Gee» или «Max Gee»). И сейчас фирменная «Макс»-акселерация четвертого поколения и бесхитростный опыт Корри по прежнему оставляют его на вершине общих зачетов. Поговаривают, что в этом году самая большая угроза ему исходит от его собственной протеже, Джесси Вест.



Стрелок (Gunner)

Самый настоящий гонщик-вездеход из жестокого австралийского необжитого района, Стрелок гордится своей прекрасной физической формой. Недавно он участвовал в дакарском ралли, противопоставив свой безжалостный, твердо взвешенный стиль вождения одной из самых ужасных территорий Африки. Он закончил соревнование, улыбаясь. Теперь он готовит себя к сражению с лучшими наездниками.

Слеза гор (Mountain Dew)

Айронс (Irons)

Шейн Айронс, дочь ковбоя, участвовавшего в родео, выросла в дороге. Она собаку съела на обуздывании диких лошадей. Теперь Шейн перенесла свои способности балансировки и упорство (так же, как и невероятную природную силу) в чемпионат Jet Moto. Она действительно дикая штучка, и иногда игнорирует правильную стратегию, а вместо этого, выполняет высокие и длинные прыжки с отклонением. Она «летает» где только может и обожает это лишь чуть-чуть меньше, чем победу.

Шаннара (Shannara)

Бывшая жена прежнего чемпиона Блэкджека (Гарта Рихтера), Шаннара Джексон занимала все более высокие места в общих зачетах в то время, как результаты Рихтера стали падать (некоторые говорят, что это и привело в итоге к разводу). Шаннара до сих пор находится под впечатлением этого вида спорта и все еще ездит на усовершенствованном реактивном мотоцикле, который она выиграла в поселении. Мощный мотор, созданный для наездника в два раза больше ее весом, прекрасно подходит к ее стилю.

Дакота (Dakota)

Дакота Джейд живет лучше всего, когда балансирует на краю пропасти. Она то и дело противопоставляет себя матери-природе. Дакота лучше всех подготовлена к чемпионату: движение с головокружительной скоростью на острие бритвы над волнами, песком, грязью, горами, снегом, камнем или чем-то еще, что окажется под ней, дает ей полное удовлетворение. Ее противники-гонщики приходят и уходят, но из-за противопоставления себя природе ее битва стала постоянной. Она живет ею.

Дикая Езда (Wild Ride)

Хаотичный. Не знающий законов. Отступнический. Все это – внутренний мир Кэри Келли, так же известной под прозвищем Дикая Езда. Она никогда не смущается, она жаждет адреналина. Кэри рвется вперед на сумасшедшей скорости через самые ужасные трассы чемпионата, не особенно при этом заботясь о том, чтобы пересечь линию финиша первой. (Но если бы это действительно было так, то не было бы ни одной из ее легендарных вечеринок в честь победы, которые даже были объявлены незаконными в некоторых штатах.)



Мико (Miko)

Мико – дикая кошка,бунтовщик. Ее новый дом теперь – Калифорния, где она мотогонщик в выходные и монстр серфинга в будни. Говорят, что за ее буйной шевелюрой и великолепной гоночной техникой скрывается ужасный характер.

Трассы

Черные водопады (Blackwater Falls)

Основная часть этой трассы – это течение быстрой реки. Не стоит располагаться слишком удобно и расслабляться – не зря же ее назвали «Черные водопады»! Кстати, на этой трассе есть маленький секрет. Приблизительно в середине есть дом, так вот: можно врезаться в дверь, выбить ее и вылететь с другой стороны, избавившись таким образом от прохождения крутого поворота.

Убийственное болото (Suicide Swamp)

«Убийственная» трасса чемпионата почему-то кажется ужасно простой. Когда вы достигаете конца трассы, вы разворачиваетесь на 180 градусов и едете назад по зеркальному отражению того, что уже проехали!

Радостная езда (Joyride)

Полностью открытая трасса. Если вдруг голова закружится, осмотритесь: красные буйки должны быть справа от вас. Залог победы – не в необходимости найти самый короткий путь, а в ритме движения волн.



Прыгун в воду с высокого обрыва (Cliffdiver)

Это извилистая, вероломная трасса, вполне возможно, одна из сложнейших во всем чемпионате. Используйте столбы для захвата, расположенные на самых крутых и грязных поворотах.

Голова-молот (Hammerhead)

Убойная трасса, чем-то напоминающая «Убийственное болото», представляет немалую сложность из-за множества поврежденнных мостов, падение с которых скорости вам не прибавит. Просто будьте осторожны на поворотах – именно на них участники чемпионата любят устраивать самые настоящие разборки!

Сила воли (Willpower)

Хотя это и гонка, скорость здесь не обязательно будет вашим лучшим другом. Множество гонщиков, возглавлявших гон-

ку, в полете врезались в стенку или сворачивали шею на обрывах.

Ледокол (Ice Crusher)

Эта трасса состоит из кусков льда, что, в принципе, видно из названия. Это тест на самообладание: как быстро сможете вы ехать и как близко держаться при этом к краю? Не вешайте нос! То есть поднимайте почаще нос вашего байка.

Слепящий снег (Snow Blind)

Эта трасса имеет «убийственные» повороты на двух концах, но основная опасность заключается в самой трассе.

Ночной кошмар (Nightmare)

Некоторые люди мечтают о полетах, некоторые – о падениях. Участники чемпионата умеют делать и то, и другое.

Кипарисовая трасса (Cypress Run)

Бег кипариса – ваш ночной кошмар, превратившийся в реальность. Он полон бесконечного числа препятствий среди глубоких болот. Если толстый камыш на резких поворотах и сможет вас притормозить, то уж деревья и пни, наверняка, не будет столь же сговорчивы.

Алекс PcDuck

Коды, пароли, секреты для SPS

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

НОВОСТИ

Компания *NMG* начала продажи детского локализованного quest'a с мистическим сюжетом – **Корабль похищенных душ** (разработчик – компания *Infogrames Multimedia*). Игра рассчитана на детей школьного возраста и у играющего есть возможность выбора пола главного героя (мальчик или девочка). Основным сюжетом игры является история о капитане корабля «Скитающийся галион» Барон Сатерлей (король зомби и верховный жрец культа Вуду), который похищает невинные души и отвозит на Остров Потерянных Душ. Играющий становится пленником Барона Сатерлея, и главная миссия игрока – победить Барона и найти путь к Земле Жизни. Действие игры происходит на корабле, где играющему необходимо тщательным образом обследовать окружающий интерьер, пообщаться с другими персонажами, собрать карту (без которой не найти дорогу к Земле Жизни), овладеть секретами Вуду (единственное оружие, способное победить Барона), ну, и, само собой разумеется, сразиться с ненавистным похитителем невинных душ.

Игру отличает захватывающий сюжет, высокое качество исполнения и замечательный черный юмор, что в совокупности доставит большое удовольствие детям, а возможно, и их родителям. Ориентировочная цена продукта в розничной продаже – 32 долл.

***

Компания *Auric Vision* выпустила свободную интернет-версию игры **ZAR**, которую можно спокойно переписать с сайта компании, и после инсталляции на компьютер испробовать свои силы, однако, только в многопользовательском режиме как по локальной сети, так и по Интернет.

***

Компания *NMG* выпустила в продажу очередной диск из серии **Макс (Макс и Мария идут за покупками)** – это живая книга, одновременно обучающая детей английскому языку.

***

Появилась новая компания, работающая над созданием трехмерных игр. Называется она *Future-Primitive*. Первый ее продукт получит название **Wrath**.

Это будет трехмерный боевик, в котором можно будет пользоваться различными средствами передвижения: мотоциклами, легковыми и грузовыми автомобилями и прочими. Он будет использовать в качестве основы **OpenGL**, что, скорее всего, будет означать поддержку основных акселераторов трехмерной графики. Игра появится в четвертом квартале текущего года.

***

Компания *AMD* сообщила о подписании соглашения с компанией *Imagine Studios*. По условиям договора готовящаяся к выпуску игра *Imagine* под названием **Ares Rising** будет напрямую использовать внутренние возможности нового процессора *AMD* **K6-3D**. Напомним, что **Ares Rising** – это космический имитатор нового поколения, ориентированный как на одиночную игру, так и на многопользовательские сражения по Интернету. Создается он командой, в свое время разработавшей первый **Privateer**. В работе над проектом принимают участие такие известные программисты как Гилберт Остин (Gilbert Austin), Эдвин Херрел (Edwin Herrell) и Джо Меннерс (Joel Manners).

«Наше партнерство с *AMD* очень многообещающе, мы ищем пути совершенствования технологий обеих компаний»,– сказал Джеф Истман (Jeff Eastman), президент компании *Imagine Studios*. «В то время как **Ares Rising** уже использует преимущества лучших 3D-акселераторов, версия игры для **K6-3D** будет представлять из себя лучшее, что есть в развлекательных имитаторах. Ну, а учитывая то, что как **Ares Rising**, так и новые процессоры **K6-3D** появятся в продаже летом, это соглашение становится более чем уместным.»

***

По сообщению Джона Кармака (John Carmack) American McGee, довольно известный сотрудник компании *id software*, был освобожден от занимаемой должности. «Он внес лепту в три величайшие игры всех времен, но сейчас мы не видим того, чего хотим»,– сказал Кармак. Простым игроманам American McGee был известен в основном как дизайнер уровней для **Quake II**, а также как человек, привлекший группу **White Zombie** к написанию музыкальных тем для **Quake II**.

***

Компания *Piranha Interactive* сообщила о том, что подписала соглашение с компанией *Media Station* об издании стратегической игры в реальном времени **Extreme Tactics**, разработанной *Media Station*. Выход игры предварительно намечен на второй квартал 1998 года.

***

Cyberathlete Organization (Организация Кибератлетов) сообщила о том, что на совете членов при тайном голосовании было принято решение о назначении Джона Ромеро (John Romero) председателем организации. Джон Ромеро сказал: «Я горд тем, что являюсь частью **CPL**. Все, кто работают в этой организации, являются двигателями, приведшими к тому, что игра deathmatch вышла на уровень профессионального спорта». Ромеро также будет ревизором этой лиги и будет следить за тем, чтобы все соревнования проводились честно.

***

Компания *Electronic Arts* сообщила о том, что подписала соглашение с *World Championship Wrestling* о разработке и распространении компьютерных и консольных игр на основе соревнований по тому виду спорта, что у нас называется кэтчем. *Electronic Arts* намерена представить первую игру в середине 1999 года (соглашение подписано на пять лет). Лицензия, полученная *EA*, дает право на использование 100 спортсменов *WCW*, а также так называемых борцов «New World Order», среди которых голливудские звезды Халк Хоган (Hulk Hogan), Кевин Нэш (Kevin Nash), Sting (конечно, не певец) и Macho Man Randy Savage, а также есть право использования голосов комментаторов *WCW*.

***

Компания *Take Two Interactive* сообщила о том, что подписала соглашение о покупке собственности компании *BMG Interactive*. Среди приобретенной собственности магазины, офисы во Франции и Германии, отдел по продаже и распространению продукции в Англии, а также права на двенадцать разрабатываемых игр для платформ PC и консолей.

Заплатила за все это добро *Take Two* 1.8 миллиона своих акций нового выпуска, но стоимость этих специальных акций будет равняться старым.

Информационное агентство «Galaxy Press»

SHIPWRECKERS

PC CD ROM

PlayStation

Разработчик	Psygnosis
Издатель	Psygnosis
Выход	ноябрь 1997г.
Жанр	аркада
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 133.
Оперативная память 16 Мб.
Рекомендуется 3Dfx.

Для чего в первую очередь служит аркада? Правильно! Для того, чтобы мозг игрока, доведенный до отчаяния квестами и головоломками, расслабился, а его нервы, доведенные до предела последними достижениями в области 3d-action, успокоились. Именно поэтому хорошая аркада должна быть веселой и жизнерадостной, обладать чувством юмора и, конечно, приятным звуком и графикой.

Самое приятное в Shipwreckers это то, что она обладает абсолютно всеми вышеперечисленными качествами, дополняя их не просто приятной, но великолепной графикой. Музыка также не подкачала – временами ее можно даже послушать просто так, для удовольствия или чтобы создать себе хорошее настроение.

О звуках сказать особенно нечего, потому что они являются стандартными для такого рода игр (выстрелы, крики, плеск волн и так далее.) А что, как не вышеперечисленные факторы, собранные воедино, определяют играбельность продукта?

Однако, если в наше прихотливое время аркада сводится к одному–единственному пункту меню – «Single Player Game», то у нее нет никаких шансов стать не то что хитом, но даже «хитенком». Shipwreckers же обладает заветным пунктом Multiplayer, реализованным, правда, в весьма своеобразной, если не сказать странной, манере (нам предлагается разместить за одним компьютером до 5(!!!) игроков). Огорчает отсутствие возможности играть по модему или через Интернет, что можно назвать чуть ли не единственным недостатком этой игры.

Сюжет

Судя по великолепной (не побоюсь этого слова) заставке, вы снова выступаете в роли представителей худшей половины человечества, которыми в данном случае являются пираты. Оригинально...

Но еще более оригинально отсутствие какой бы то ни было предыстории. Нет, у вас, конечно, есть определенная цель – собрать как можно больше сундучков с сокровищами (все дружно воскресили в памяти вечного Lode Runner'а), хотя, с другой стороны, пройти уровень можно, миновав заветное число сокровищ...

В общем, нам остается только гадать о цели нашего путешествия, но лучше не забивать себе голову всякой ерундой, а просто наслаждаться тропиками, морем и прочей экзотикой.

Особенности режима Multiplayer

Зайдя в меню Multiplayer, вы лишний раз понимаете, как просчитались разработчики, когда предполагали разместить пять игроков за одним компьютером.

Теоретически вы должны использовать одну клавиатуру и четыре джойстика, но возникает вопрос: «Откуда у простого смертного такое количеств «палок радости»? Поэтому чаще всего приходится использовать просто две части клавиатуры (буквы и стрелки), но даже в этом случае компьютер начинает время от времени мерзко и недовольно пищать, тормозя тем самым игровой процесс. Если вы попытаетесь расположить на клавиатуре трех игроков, то оный писк станет раздаваться еще чаще, а половина клавиш просто отрубится. При попытке разместить за клавиатурой четырех человек, компьютер (MMX-200, заметьте) перешел на гудение и завис. Отсюда мораль: если количество желающих сыграть с вами в Shipwreckers больше двух, начинайте покупать джойстики или учитесь разводить их в домашних условиях.

Режимы игры

Wins – по законам жанра игра в multiplayer'е делится на матчи и раунды, то есть, чтобы выиграть матч, надо победить в определенном количестве раундов. А определяется это количество именно в этом пункте. Всего – от 1 до 9 раундов;

Timer – игра на время (до 4 минут). Когда истекает время, победителем становится тот, у кого осталось больше энергии;

Survival – игра на «выживание», т.е. победитель остается с тем же количеством энергии, с которым он закончил предыдущий раунд;



Overlays – определить, исчезает ли все «подобранное» оружие с началом каждого раунда;

Arena – ...и вот нашли большое поле...». Сменить поле боя. Всего доступно десять арен (Кстати, очень жаль, что к игре не прилагается редактор, а то весь этот десяток как–то быстро приедается);

Weapons – определить оружие и боезапас, с которыми игрок начинает каждый раунд (описание оружия см. ниже).

Советы и дополнения

Арсенал

Cannon – пушка. Самое первое и самое основное оружие. Стрельба из cannon ведется с носа, что является привычным и понятным для людей, игравших во что-нибудь а'ля Star Control 1,2,3. Скорострельность относительно высокая, но убойная сила небольшая. Кстати, cannon – самое дальнобойное в игре орудие.

Broadsides – бортовые орудия. Улучшенный вариант cannon: выстреливают тремя ядрами сразу, отсюда – повышенная огневая мощь при чуть более низкой скорострельности. По дальнобойности broadsides уступают только cannon. Единственное неудобство связано с тем, что стрельба ведется с бортов, что несколько неудобно для начинающих shipwrecker'ов.

Depth Charge – глубинные бомбы. Фанатам Bomberman'a и Dyna Blaster посвящается... Представляют из себя бочки, нафаршированные взрывчаткой. Корабль кидает их с кормы в воду, где они и взрываются через некоторое время. Попасть ими достаточно сложно, поскольку для этого необходимо рассчитать, сколько времени потребуется врагу, чтобы попасть на этот бочонок. Зато если враг попадет... Глубинные бомбы можно назвать самым мощным, а заодно и самым бестолковым оружием в игре.

Rockets – ракеты земля-воздух. Единственные в своем роде, так как используются только для поражения воздушных целей (кстати, интересно: как это они умудрились поставить на деревянные посудины эти «Томагавки»). Так как они «единственные в своем роде», то ни силу, ни скорострельность, ни радиус действия обсуждать бессмысленно.

Mines – мины. Аналог «depth charge». Отличаются от последнего тем, что, как и положено любой мине, взрываются при соприкосновении с ними. В остальном – то же самое.



Oil Slick – пленка нефти. Еще одна вариация на тему Bomberman'a, отличается от своих предшественников тем, что загорается сразу же после употребления. Пожалуй, одно из самых опасных орудий в игре – попадание на очередь oil slick'ов чревато долгой мучительной смертью. Приятно и то, что, попав на эту мерзость, корабль начинает гореть, выбрасывая при этом своих матросов за борт (в прямом смысле), морячки же, в свою очередь, некоторое время пытаются удержаться на плаву, но, если их не подберет какой-нибудь (все равно чей) корабль, идут ко дну.

Lightning – молния. Молния как молния – бьет слабо, недалеко, но непрерывно, сама наводится, да и к тому же хорошо «держит». В целом неплохое оружие, особенно для multiplayer'a, однако у lightning есть недостаток, свойственный для всего энерго-электрического оружия мира: катастрофически быстро кончаются патроны.

Flamethrower – огнемет. Приз зрительских симпатий. Пожалуй, лучшее оружие в игре. Шикарная убойная сила при среднем радиусе поражения. Мало того, что он способен испепелить вражеский корабль быстрее, чем тот сумеет сказать слово «МАМА», достаточно просто задеть корабль струей огня, чтобы тот вспыхнул как щепка...



Бонусы

Аптечка – ну, если вы не знаете, для чего нужна аптечка...

Ускорение – превращает ваше корыто в моторную лодку со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Полет – трансформирует ваше корыто в дирижабль (со всеми вытекающими отсюда последствиями). Длится, правда, это удовольствие меньше, чем ускорение.

Сундук с золотом – пресловутые сокровища, о которых так уже было сказано больше, чем нужно.

Жизнь – См. пункт «аптечка».

Советы

Несмотря на кажущуюся тривиальность, карты просто наполнены секретами. Обращайте особенное внимание на водопады и стены.

Водопады – это определенно великая вещь: мало того, что за ними иногда оказываются секреты, они еще и превосходно справляются с ролью душа – если ваш корабль случайно (гм...) загорелся, заведите его под водопад, и огонь, как говорится, как рукой снимет.

Кстати, о пожарах. Если вас подожгли, а вы жаждете крови (точнее дерева) вашего обидчика, подходите к нему, как можно ближе, и огонь живо перекинется на его корабль.

Порой удивляешься, какую услугу могут оказать бесполезные на первый взгляд вещи: увидев на втором уровне воздушные пузыри, не спешите, они вполне могут заменить вам дирижабль, а встретив на первом рыбу, постарайтесь уплыть от нее. И чем быстрее, тем лучше – пусть этот плавучий кусок динамита взрывается где-нибудь подальше от вашего корабля.

Кстати, о рыбках. Они, как известно, разные бывают. Так что, встретив рыбу, совсем необязательно впадать в панику и нестись от нее в другой конец экрана. Если она хищная (акула, например), это значит, что рыбка просто предполагает пообедать матросиками, выпадающими за борт кораблей. В качестве взрывчатки же выступают, как правило, исключительно милые с виду рыбки, вроде той, которой обычно иллюстрируют бессмертное произведение А.С. Пушкина.

Есть такая вредная штука, как turret, или, иными словами, башня. Они бывают разных видов, но самые неприятные – это стреляющие зажигательными снарядами и просто стационарные огнеметы. Как их миновать? Очень просто: Любая стреляющая башенка может поворачиваться только под определен-

ным углом. Встаньте напротив «ребра» башни и наблюдайте за тем, как компьютер беспомощно стреляет во все стороны, кроме вашей. Теперь огнеметы: с ними сложнее, так как они вращаются вокруг своей оси с приличной скоростью, но постарайтесь пристроиться за струю огня и у вас будет возможность спокойно расстрелять turret из бортовых орудий. Иногда встречаются приятные исключения – на первых порах ваша cannon дальнобойнее огнеметного turret'а, что позволяет вам спокойно расстрелять turret издалека, однако, бывает это чудо только на первых уровнях, да и то редко.

Иногда вас могут осчастливить – превратить в дирижабль. Это, конечно, хорошо, но если у вас есть мины, глубинные бомбы или, в конце концов, ракеты, не превратить ли ваш дирижабль в бомбардировщик? Как? Элементарно – просто скидывайте на turret'ы и корабли все вышеперечисленное.

Как бороться с летающими объектами? Просто встаньте на месте и дожидайтесь, пока это НЛО подлетит поближе. Ни в коем случае не двигайтесь (компьютер всегда стреляет с упреждением, так что если вы сдвинетесь с места, обязательно попадете под бомбу).

Если вы, несмотря ни на какие трудности, все-таки сели играть в Shipwreckers вместе с другим homo sapiens, постарайтесь вспомнить старого доброго Bomberman'a, то есть берите на изготовку любое минообразное оружие и начинайте хаотично носиться по карте, зажав клавишу выстрела. Главное – это не напороться на свои же мины, а уж противнику будет не до вас.

Прохождение

Мир 1

Самый «веселый» и простой мир в игре. Играет забавная музыка, враги беспомощно барахтаются и отстреливаются, как куропатки. Здесь вы будете, как всегда, осваиваться с управлением и самой игрой.

Все ваши противники представлены здесь в виде классических пиратских кораблей (галионы, фрегаты, бриги и т.д.). Мелкие кораблики с cannon на вооружении не представляют из себя никакой опасности. Более-менее агрессивны корабли с broadsides, но и их можно без проблем расстрелять издалека дедовским способом (т.е. из пушки). Наконец, самые мерзкие: корабли, оснащенные огнеметом – не то чтобы их можно было назвать опасными, но, тем не менее, они могут поджечь вас, доставив тем самым немало хлопот. Встречаются здесь и морские «чудовища»: попугай и осьминог. Попугая можно смело отнести к разряду самых безобидных «зверьков» – он, конечно, пытается сбросить на вас бомбу, но косит при этом с завидным постоянством и, к тому же, «выносится» (т.е. уничтожается) первой же ракетой. Осьминог (точнее, некая пародия на него) ничего вам делать не собирается. Он просто плавает по заданной траектории, никуда с нее не сворачивая, а ваше дело за малым – не встать у него на пути. Кстати, крики: «Ура, мы ломим!» – просьба оставить при себе, т.к. этого осьминога, по всей видимости, скрестили с Горцем, в результате чего первому стало наплевать на все ваше оружие, вместе взятое.

Есть еще один тип врагов – стационарные, т.е. неподвижные. О turret'ах см. выше, а ниже будут рассмотрены сами уровни.

Уровень 1

Собственно, самый простой уровень в игре: никаких секретов, служит исключительно для ознакомления с игрой. Здесь вас познакомят с рыбами–минами, бутылками и буями. От первых вам придется резво бегать (простите, плавать), вторые собирать, а по третьим стрелять. Причем буи и тара (читай бутылка) используются с одной и той же целью – открыть дверь.

Уровень 2

Здесь вы впервые встретите «секрет-с-водопадом», т.е. у вас будет возможность заехать в комнату, используя водопад в качестве пролива.

Уровень 3

Тут вы познакомитесь со вторым типом секретов – пробиваемыми стенами. Заметьте, что на такие стены вам будут показывать пальцем (плавающие руки в белых перчатках видели? то–то же!).

Уровень 4

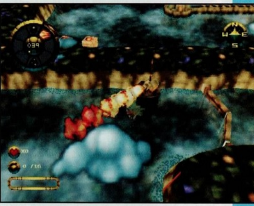
Первый Босс. Рак. Вполне безобидное членистоногое, над которым вам предстоит зверски издеваться, отстреливая ему клешни, усы и другие жизненно важные органы. Лучше всего устраивать это избиение младенцев при помощи oil slick'a, так как Рак будет постоянно преследовать вас, но, так как передвигается он раз в шесть медленней вас, напарываться на ваши slick'и несчастное животное будет с не меньшим постоянством.

Мир 2

Мрачное место... Здесь уже не будет ни веселой музыки, ни синей воды... Все в серых тонах. Враги тоже. На воде бороться вам предстоит с теми же кораблями, только стилизованными под общую мистико-загробную атмосферу мира.

К воздушным врагам, т.е. к попугаю, прибавится бомбардировщик странной конструкции, сбрасывающий на вас мины (то есть, mines). Приятной особенностью этого НЛО станет то, что после его смерти вам в награду достанется





сладкий приз – катапультировавшийся пилот, одетый, почему-то в морскую форму. Иными словами – подберете его, а жизни-то, глядишь, и прибавится.

К обширному племени турретов прибавится еще один – ракетный. Примечателен тем, что стреляет по вас тем, чем вы стреляете по попугаям и бомбардировщикам. Особой опасности из себя не представляет, т.к. чтобы попасть, ему придется прицелиться, а чтобы прицелиться – повернуться вокруг своей оси – все вместе представляет из себя процесс долгий, трудоемкий и легко нарушаемый вашим вмешательством.

Уровень 1

Несмотря на кажущуюся нелинейность он, на самом деле, достаточно прост. Тем не менее, в начале уровня лучше плыть вниз – будет возможность пособирать сундучки, не боясь быть прерванным врагами. Когда придет время воспользоваться (мыльным?) пузырем, не забудьте, что он управляем. Естест-

венно, что разбить его можно выстрелом (из чего угодно), причем не делайте этого над стенами... не надо. Когда у вас появится возможность взять «жизнь», окруженную минами, «семь раз отмерь...», потому как сделать это, мягко говоря, непросто.

Уровень 2

Говорить о нем особенно нечего, поскольку его карта – это классический лабиринт, который постоянно встречается в детских журналах а'ля «Мурзилка».

Уровень 4

Босс. Один из самых оригинальных боссов в игре. Его оригинальность заключается в том, что убить его из своего оружия вы не можете. Возникает вопрос: КАК? Шар на северо–западе от «гада» видели? стрелять по шару пробовали? Так попробуйте. Как только пушка НЛО будет направлена на босса, выпустите ракету. Пушка выстрелит. Босс «мигнет». И так несколько раз. Кстати, по картинкам на стенам не стреляйте – это не секреты, а просто портреты главного героя этого уровня.





Мир 3

Вы любите зиму? А Антарктиду? А айсберги? А надо бы. Точнее придется по долгу службы. И придется именно в третьем мире, потому что плавать вам предстоит среди айсбергов, яранг, чумов, льдов, гейзеров (?), эскимосов и прочей экзотики.

Теперь о врагах. Об айсбергах. На мой взгляд – один из самых оригинальных врагов в игре. Главной его особенностью является то, что убить его можно двумя способами – из огнемета и из всего остального. Если из огнемета, то он растает. Медленно, но навсегда. А если из всего остального, то он расколется на две, а потом – на четыре части. Причем каждая из частей наносит такое же повреждение, что и айсберг в его изначальном состоянии. Зато расстреливаются быстро. Вот и выбирайте. К разряду «враждебно настроенные силы природы» можно отнести тучи. Они, конечно, как люди, но и молниями тоже бить умеют. Интересная особенность некоторых – невидимость. Они как бы материализуются из воздуха, когда вы проплываете по определенному месту. Остальные враги ничем не примечательны, кроме разве что попугаев. Попугаи интересны тем, что просто имеют место быть, поскольку, хм... символом Антарктиды из птиц можно назвать только пингвинов, а у них клюв поменьше и сами они черно-белые, а не зелено-голубые.

Уровень 1

Привычные белые акулы и зелено–голубые рыбки исчезнут. Им на смену придет новый обитатель океанских глубин – этакая тигровая акула, оснащенная (!) торпедами. Убить ее, по всей видимости, невозможно, так что приходится постоянно следить за водой.

Уровень 3

Здесь вы впервые встретитесь со Shipwreckers'овским аналогом телепортатора – трубой. Это хитрое устройство способно переносить вас из одного места в другое и наоборот. Выглядывает из воды, чем–то напоминая гигантский перископ. Телепортатор как телепортатор, сделанный, правда весьма оригинально. Самая оригинальная часть уровня – смерч (торнадо, вихрь – называйте как хотите). Сам по себе вреда он вам причинить не может, но при умелом использовании поднимет вас на приличную высоту. Главное – это попасть прямо в центр, в противном случае вас просто закрутит и швырнет на одну из ближайших мин. На этом же уровне вам предстоит познакомиться с «гейзерами» – явлением природы, на этот раз абсолютно безвредным. Попав на гейзер, вы начинаете подпрыгивать, причем высота прыжка зависит от силы (читай высоты) струи, а направление задается вами.

Уровень 4

Мой самый любимый босс. Этакая помесь тела Несси (в Антарктиде) с головой (одной из) Змея Горыныча. Поражает способностью размножаться, так как производит на свет себе подобных (сильно уменьшенных) с огромной скоростью и без какого–либо вмешательства со стороны. Ваша задача – не дать будущим монстрам вылупиться из яиц, так как попав в воду, детеныши становятся неуязвимыми и взрывоопасными. Еще совет – не лезьте вперед Несси в воду. Т.е. старайтесь все время идти либо сбоку, либо сзади нее, поскольку, будучи наполовину Горынычем, животное вполне профессионально дышит огнем.

Мир 4

На этот раз индустриализированный. Этот мир цветовой палитрой смахивает на второй, так как преобладающим является серый цвет. Отсюда и общая серость всего мира. Никаких тебе айсбергов. Никаких тебе торнадо.

Уровень 1

Рай для летчиков. Весь уровень сводится к полетам от одной камеры к другой. Как всегда, в начале уровня есть выбор: вверх или вниз? Вниз. Там будет попроще. Не забывайте, что ракеты можно использовать в качестве бомб, но и не увлекайтесь – вы не B-17, бонус кончится, а падение на вражеский корабль чревато летальным исходом.

Уровень 2

После этого уровня вы возненавидите катамараны. Поскольку именно они будут встречаться чаще всего. Одно утешение – вооруженные мощным оружием (ракетами, раза в два сильнее ваших), они очень слабы броней. Кстати, здесь же у вас будет дежа-вю с тучами. Запомните, что опасные, т.е. «вооруженные» молниями тучи – темно-синего цвета.

Уровень 3

Один из моих самых любимых. Здесь придется мало стрелять, но много пры-

гать и уворачиваться. В начале уровня – поверните налево, т.к. лучше проскакивать мимо сдвигающихся стен, чем самонаводящихся молний. Далее – полный вперед и не в коем случае не старайтесь захватить save-порты. Просто ломите дальше и успех придет.

Уровень 4

Придется немного поиграть в шахматы. Биться с очередным боссом надо будет на поле, чем-то напоминающее шахматное. Босса будет на удивление легко забить. Есть целых два способа сделать это: с минами и без мин. Без мин – это когда вы становитесь к нему по диагонали и начинаете расстреливать, через некоторое время отъезжаете и снова расстреливаете. Используя этот способ, у вас больше шансов напороться на снаряд, или, еще хуже, на самого босса. Если у вас есть достаточно мин – просто хаотично носитесь по полю разбрасывая их, где попало. Главное – опять-таки не налететь на босса, а на ваши мины он налетит сам.

Мир 5

Наконец-то – светлый мир. Пляжно-восточный уклон. Пляжно – это потому, что вам постоянно будут встречать пляжные зонтики, а с востоком уровень связывает босс и турреты. Самый противный враг на уровне – это банальные кораблики. Они не разнообразны (меняются только мачты). И очень быстры. Единственный способ убить их без особых потерь для себя – скорость и молния.

Уровень 4

Самый главный босс. Создатели игры даже изменили своему правилу, и, чтобы попасть к нему, вам придется забить несколько простых корабликов.

Когда вы увидите этого джинна, вас неприятно поразит его неоригинальность (для такой игры финальный босс мог бы быть и получше). К тому времени, когда вы его встретите, у вас уже будет полная коллекция всего оружия, но тем не менее сразу вы его не убьете. Сначала надо взорвать (!) лампу (ту, что посередине экрана). Сделайте это или из огнемета или из cannon. Так как босс постоянно телепортируется, вам надо будет вставать напротив него. Когда лампа взорвется, можно приступить непосредственно к самому джинну – лучше всего развеять его с помощью broadsides, хотя можно и из огнемета (если остался) или молнией (правда ею уже гораздо сложнее).

Gobzik [QVS]

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

НОВОСТИ

Компания *Mindscape*, недавно купленная компанией *Learning Company*, рассталась со своей шахматной онлайн-службой **Chessmaster Live**. По предварительной информации купила ее игровая онлайн служба *Mplayer*. Служба **Chessmaster Live** специально была создана для игры в шахматы через программу **Chessmaster** *5500*. Теперь каждый зарегистрированный на службе получит уведомление о том, что новым домом **Chessmaster Live** станет *Mplayer*. Более подробную информацию можно узнать на сайте www.chessmaster.com.

***

Компания *Learning Company* сообщила о подписании соглашения с компанией *Mindscape* о покупке акций последней на сумму в $150 миллионов. Это фактически означает только одно – *Learning Company* покупает *Mindscape*.

Learning Company располагается в Кембридже и является одной из ведущих компаний, работающих в области обучающих программ. И покупка *Mindscape* обусловливает выход компании на рынок игр.

Все сотрудники *Mindscape* и *SSI* уже познакомились со своими новыми начальниками. И надо отдать должное *Learning Company*: пока никаких изменений в список готовящихся продуктов не внесено.

***

Компания *Auric Vision* готовит к выпуску дополнительный диск к игре **GAG – Гарри на отдыхе**, куда войдут материалы так и не появившиеся в основном диске. Этот проект предназначен для тех, кто уже играл в **GAG**, и каких-либо сложных действий игроку предпринимать не придется – только сидеть и наслаждаться происходящим на экране. Появление этого продукта на прилавках магазинов зависит исключительно от скорости продажи основного диска: либо в начале мая, либо в августе. Этот вариант игры **GAG** является интернациональным (без откровенной эротики), но уже следующий тираж игры под названием **GAG плюс** будет выпущен с некоторыми изменениями (без надоевшего пингвина) специально только для России.

***

Компания *Акелла* продолжает работу над мультимедийным диском о творчестве группы **Крематорий**, где будет собран довольно обширный материал об истории создания группы, все песни коллектива, много личных материалов, а также уникальные видеосъемки с ранних концертов группы, собранные из частных коллекций поклонников. Работа над проектом проходит в тесном сотрудничестве с руководителем группы Артуром Григоряном, диск в полной мере будет передавать атмосферу группы, чему, в принципе, способствуют различные истории о рандеву коллектива (а после особенно буйных вечеринок и «гастроли» в милицию), в общем, много интересного и увлекательного об этом известном коллективе. Выход диска приурочен к 15-летнему юбилею группы, и уже в течение месяца планируется полностью завершить работу над проектом.

***

Компания *Electrotech* планирует в начале апреля выход двух новых энциклопедий: первая – это энциклопедия **Как это работает**, где в игровой форме вы сможете ознакомиться с внутренним строением некоторых бытовых приборов, виртуально разобрать и собрать прибор, тем самым познавая принципы работы различной бытовой техники.

Вторая энциклопедия – **Семейный альбом 2**, куда по старой традиции войдут 5 развлекательных программ для всех членов семьи «от самых маленьких до самых стареньких», для малышей – виртуальный дом моделей, для женщин – полезный справочник по уходу за кожей, мужчин порадует программа Франция-98, посвященная тематике футбола, а также очень полезный тест, позволяющий определить коэффициент интеллекта человека).

***

Компания *Westwood* опубликовала некоторые подробности о приключенческой игре **Lands of Lore III.** Как и первые две части, игра **Lands of Lore III** будет иметь вид от первого лица, но весь интерфейс будет изменен. В игре будут FMV (Full Motion Video) заставки, как в играх компании *Origin*, а также множество новых существ, заклинаний и совершенно новая система журнала. Герои **Lands of Lore II**, Лютер (Luther), Даун (Dawn), Дракл (Draracle), Я-Кель (Ja-Kel), Маури (Mauri) и Рикс (Rix) вернутся и в третьей части. Также появятся герои первой части игры: Джерон (Jeron), Натаниэль (Nathaniel) и король Гледстоуна Ричард (Richard of Gladstone).

Главным героем в **LOL3** станет Copper, единственный выживший наследник короля Ричарда. Copper отправляется на поиски своей потерянной души через год после событий оригинальной игры.

***

Компания *Southpeak Interactive* отложила появление фэнтази драки **Drachen Zor** до 1999 года. Аргументация довольно проста: «Мы хотим, чтобы технология игры была самой передовой, а также нам еще надо значительно доработать интернет-многопользовательскую часть **Drachen Zor**, чтобы вывести игру на совершенно новый уровень».

***

Компания *DreamCatcher Interactive* анонсировала игру **Cedonia**. В ней игроку предстоит любым способом улететь с Марса, где разбился космический корабль. Выступая в роли астронавта, надо также спасти других выживших при крушении и при этом исследовать необычные строения на Марсе.

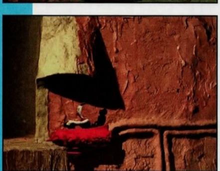
Игра будет выполнена в pre-rendered графике с возможностью панорамных поворотов на 360 градусов. Занимать она будет 4 CD-ROM.

Информационное агентство «Galaxy Press»











один. Нажмите мигающую кнопку, а затем большую красную слева и вы окажетесь на острове.

Найдите огромный гвоздь и выдерните его. Две половинки большого острова соединились. Забирайтесь обратно в кресло. Из места, обозначенного мигающей зеленой кнопкой, вы попали сюда, назад вам пока не надо.

Жмите желтую кнопку. На полу педаль. Наступите на нее и постарайтесь успеть проскочить в дверь, пока та не захлопнулась. С первого раза скорее всего не получится. Повторите попытку. За дверью справа в маленьком домике кто-то живет. Загляните туда, а потом идите дальше. Посмотрите вокруг. На это место вы будете возвращаться несколько раз. Подойдите к продолговатому окошку в стене. В нем вам нужно повторить ранее виденную последовательность значков. По мере появления нужного символа, нажимайте кнопку. На место музыкального символа в ваших записях поставьте тот, который звучит здесь.

Войдите через открывшуюся дверь в комнату SN и поднимите жетон. Наверху лежит еще кое-что нужное, но вы туда не дотянетесь. Помните место, где вы нажимали ВТОРУЮ КНОПКУ? Теперь тележка может проехать дальше и привезти вас наверх. Когда туда нужно будет ехать, я вам скажу. Выходите и поворачивайте налево.

Проходите мимо мухомора в фиолетовую дверь. Запомните, где сидит мышь. Двигайтесь налево. Перед Вами из земли вырастет камень с окошком. Загляните в него. Вам предстоит провести мышку через лабиринт норок к куску сыра. Для возвращения к началу надо нажать кнопку слева вверху. Не думаю, что камень задержит вас дольше, чем на десять минут. Если все-таки застряли, придется нарисовать все норки и отмечать, в какие мышка входит и где выходит. Зайдите за проектор, передвиньте его к разъемам на полу и дерните за рычаг. На стене появится перевернутая фотография. Теперь толкайте проектор к мышке и куску сыра. Нажмите педаль на полу. Мышь, сыр и проектор должно засосать в трубу.

Проходите направо. Перед Вами на стене головоломка. Придется зарисовать все значки, появляющиеся в квадратиках. Потом их нужно все включить, набирая одинаковые. Например – все черепа, все грибы, все деревья и так до конца. Эта запись вам еще пригодится. Выходите на улицу и идите в дом-мухомор.

По дорожке заходите в единственную дверь. Получите по голове, подберите жетон и срисуйте со стены схему горизонтальной наводки пушки. Залезайте в машину и жмите темно-зеленую кнопку. Пройдите через туннель и поверните направо. Подойдите к ящику на стене и откройте его. Для каждого нарисованного символа нужно набрать определенное число. Оно соответствует количеству символов на вашем рисунке. Нажмите кнопку-поворот. Если все сделано верно, кран с медвежонком переместится и страшный робот в яме перейдет на другое место. Теперь в робота можно попасть из пушки. К ней и отправляйтесь. Перед стрельбой сходите ко ВТОРОЙ КНОПКЕ и съездите в комнату SN. На обратном пути загляните в коридор, в котором изучали историю. Выключите в нем свет и спуститесь на лифте в подвал. На стене светится надпись. Запишите ее.

Теперь на войну, то есть на пушку. Наберите формулы вертикальной и горизонтальной наводки. Когда пушка будет готова, поднимите ее, нажав на светящийся треугольник, и поверните направо. В поле зрения окажется голова робота. Стреляйте. Теперь надо сходить и посмотреть на результаты стрельбы.

Много всего произошло. Теперь вы знаете, как выглядит компьютерный вирус. В вашем распоряжении дверь, лифт и балкон. Выйдите на него, поднимите ключ. Второй висит над головой. Сходите в дверь, заберите жетон и поднимайтесь на лифте. Выгляните в окно и проткните воздушный шарик.

Ключ упадет на балкон. Сходите за ним и вернитесь к телевизору. Все щели для жетонов должны быть заполнены. Просмотрите историю до конца и получите третий ключ. Спускайтесь и заходите в дверь. Подвиньте проектор к контактам и включите его. Он осветит формулу на стене. Каждому ключу соответствует определенное число. Запомните их. Загляните в окошко справа от проектора. Расставьте ключи по их числам. Путь свободен.

Знакомая ситуация. Но только колец нужно дернуть сразу два. Одно будет держать ловушка, другое вы. Что же дальше? Бросьте вы эти кольца. Пододвиньте ловушку к мостику. Дерните правое кольцо и свалитесь в ловушку. Она вас выплюнет туда, куда надо. Жмите кнопку и знакомьтесь с Виндоусом из отдела мягких игрушек. Он даст вам корону власти и поставит перед выбором, на кого надеть ее. Советую сначала показать курсором на голову Глинкона, а уже потом на голову Туборга. Вас ожидают два разных продолжения. Каждое хорошо по своему. Вы их только смотрите.

На десерт прослушайте концерт по просьбам трудящихся.

NICK SILIN

тесь к пролому в стене, сразу за ним поверните направо и подойдите к вороту с веревками. Наденьте руль на находящуюся справа небольшую синюю шестеренку. Поверните его. Спуститесь вниз и слезьте по тому, что осталось от моста. Справа вдалеке красное полузасыпанное здание. Идите направо вдоль него. Одно окно полуоткрыто. Толкните его палкой и проникните внутрь. Заберитесь на статую Будды с синими волосами. Слева, на снегу, нарисован третий код.

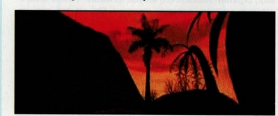
Агентство безопасности времени, 2329 год нашей эры

Теперь мы знаем, что пришельцы разрушили Эль Дорадо, Шангри-Ла и Атлантис. Они пытались найти «наследство времени», чтобы спасти мир от нападения темных сил. У них ничего не вышло. Гейдж переводит время назад, на день до разрушения, и отправляется на поиски «наследства».

Южная Америка, Анды, 28 января, 524 год нашей эры

Знакомые места. За колодцем спит маленький мальчик. Сходите туда и скопируйте его образ. Превратитесь в мальчика и идите к дому. Обойдите дом справа, заберите образ индейца и поговорите с ним. Отправляйтесь к воздушному шару. На нем переправьтесь на другой берег. Поднимитесь по ступенькам и войдите в здание. Скопируйте образ художника. Откройте корзину слева от входа и возьмите из нее лист золотой фольги.

Оставим на время Анды и отправимся в Атлантис.



Средиземноморье, 05 октября, 1262 год до нашей эры

Вы снова на крыше мельницы. Поверните направо и спуститесь в люк. Справа от столба возьмите две шестеренки. Обойдите столб слева и наденьте их на торчащие из пола квадратные штыри. Поверните горизонтальный рычаг пять раз, выйдите в окно и поверните рычаг еще раз. По каменной стене идите к мачте и слезьте на нее. Дойдите до середины и перепрыгните на соседнюю мачту. Спуститесь вниз. Между бочек лежит белый шелковый шарф. Поднимите его. Пройдите пару шагов к носу корабля и слева возьмите багор. Сойдите на берег. Справа в глубине сидит слепой нищий. Возьмите его образ. Поговорите с ним. Вернитесь на судно и идите на нос, превратившись в нищего. Слева сидит прикованный капитан-египтянин. Скопируйте его и попросите денег (coins for blind beggar). Спуститесь на берег и мимо подъемного крана идите на пристань. Превратитесь в капитана и попросите лодочника (ferry) отвезти вас в храм (temple). За перевозку он запросит червончик. Заплатите (give coin). Денег у вас теперь сколько угодно. Поверните за угол, заберите образ стражника и поговорите с ним на все возможные темы. Вернитесь к лодочнику и езжайте в гончарню (potter). Идите по левому коридору до стены и налево. Скопируйте образ гончара. Справа стоит бочка с крестовым рычагом. Поверните его. Возьмите кусок глины в корзине справа внизу. Вернитесь назад и по второму коридору идите в масляную лавку. Наведитесь на одну из стоящих слева амфор. Приложите кусок глины к выпуклой печати на сосуде. Развернитесь, возьмите образ женщины и поговорите с ней. Выходите. Справа от сушащихся зерен стоит бочка с маслом. Позже вы сюда вернетесь. Идите к гончару, приняв образ торговки маслом, его сестры.



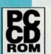
Поговорите с ним и согласитесь присмотреть за горшками (I'll watch pots). Гончар убежал. Со стола слева возьмите кувшин и миску. Напротив стола – дверь в камеру обжига. Откройте ее и положите кусок глины в центр круглой серой платформы. Накройте его сверху листом золотой фольги. Закройте дверь и поверните рычаг справа от нее. Зайдите внутрь и возьмите золотой медальон. Сходите к бочке масла и наполните миску. Теперь к лодочнику. Попросите его отвезти вас в храм. Покажите золотой медальон стражнику (give medallion). Вернитесь в лодку. Ворота в храм открыты. Идите прямо к большой чаше. Наполните живительной водой кувшин. Обойдите чашу справа. Багром закройте заслонку внизу. Вода перестала литься. Теперь отправляйтесь на мельницу (windmill). Поднимитесь по ступенькам, войдите в комнату и откройте сундук справа. Посмотрите документ, лежащий внутри него. Примите образ капитана и поговорите с человеком на мельнице. Он скажет, что погода плохая (nasty weather). Теперь в док. Примите образ нищего и идите к капитану. В разговоре скажите, что погода плохая. В ответ он скажет,



что может быть дождь (may rain). Идите к нищему в образе капитана. На просьбу дать денег ответьте «Sorry», затем упомяните о возможности дождя. Поговорите на все темы. Нищий расскажет, что человека на мельнице зовут Амун. Он тоже египтянин и посвятит вас в подробности плана побега. Еще нищий скажет пароль: долгая зима (long winter). Отправляйтесь к Амуну. На его вопрос ответьте «long winter». Поговорите обо всем, и вы узнаете, что в мельнице есть потайной ход в храм. Амун ушел. Вернитесь в док, к нищему. Возьмите его миску. Вернитесь назад, на мельницу. Поднимите с пола веревку и, удерживая курсор «мыши», повернитесь к столбу в центре мельницы. Зацепите веревку за крюк на столбе. Справа находится ворот. Поверните его – открылся люк в полу. Спуститесь в него. По лестнице справа поднимитесь вверх. Примите образ нищего. Идите по левому коридору и погово-



SUCKIN' GRITS ON ROUTE 66
REDNECK RAMPAGE ADD-ON



Разработчик	Xatrix Entertainment, Inc.
Издатель	Interplay
Выход	январь 1998 г.
Жанр	3d-action.
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95, MS-DOS 5.0.
Процессор – Pentium 90.
Оперативная память – 16 Мбайт.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Видеоплата – PCI, 1 Мбайт.
Звуковая плата – совместимая с Sound Blaster.
Необходимо 150 Мбайт свободного места на жестком диске.
Для игры необходим диск с игрой Redneck Rampage



Итак, вот оно долгожданное продолжение игры Redneck Rampage! Честно говоря, я был в восторге от первой части игры. Это было настолько не похоже на все сделанное ранее, что казалось чем-то особенным. Естественно, я имею в виду не базу, на которой сделана игра, а то, как она была оформлена. Сейчас сельские пейзажи с ободранными домами и толстые фермеры с ружьями уже не вызывают былого восторга – приелось, но игра все равно остается довольно сложной и захватывающей. Для тех же, кто впервые начет играть в эту игру, я думаю, она будет открытием.

В целом игра хороша. Не один день пришлось поломать мне голову на некоторых уровнях. Поэтому, я советую вам, попытайтесь играть самостоятельно, пореже обращаясь к описанию. Поверьте, так намного интереснее. Но зато, если вы зайдете в тупик, подсказка всегда будет под рукой. Удачи вам, *игроманы*!

Замечание: описание этой игры будет не столь подробным, как это принято в нашем журнале, потому что в нашем первом номере уже было подробно описано главное меню, монстры, инвентарь и оружие. Все желающие подробнее ознакомиться с этой игрой и ее первой частью еще могут приобрести его: см. стр. 128 в этом номере. Что же касается непосредственно эпизодов и уровней, я надеюсь, что у вас не будет претензий по качеству описания.

Прохождение

Прежде чем начать описывать уровни, мне бы хотелось рассказать всем игроманам об одной интересной особенности, обнаруженной в игре.

Моя клавиатура имеет клавишу Windows, и вот, начав играть, я случайно нажал ее. В программе что-то произошло и, начиная со второго уровня, многие ранее неподвижные поверхности с какими-нибудь надписями (столбы, стойки, стены) начали себя очень интересно вести: они как бы стали подвижными зеркалами. Они преломляли все, что происходило вокруг: деревья, строения, людей. Кроме этого, исчезли некоторые надписи на стенах и плакатах, а вместо монстров-крокодилов появились стройные летающие женщины с каким-то подобием шпор на ногах, которыми они наносили серьезные повреждения.

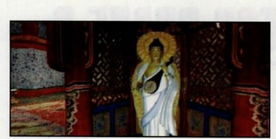
Честно говоря, мне это дело очень понравилось, потому что игра стала намного сложнее, но гарантировать появление этого «глюка» на любом компьютере я не могу. Поэтому, *игроманы*, если с вами случится такая история и вам это дело страшно не понравится, то можете либо выйти из игры и перезагрузиться, либо (если это не поможет) переустановить ее

Управление

Клавиша	Действие
↑, ↓, ←, →	движение;
Spacebar	использование вещей, открывание дверей;
Tab	два вида карты – контур и полная карта (не пройденные или полностью недоступные места отмечаются черным цветом);
Shift	бег;
Caps Lock	автоматический режим бега (передвигается все время бегом);
Alt	ураганный огонь;
Ctrl	стрелять;
Backspace	поворот на 180 градусов;
Enter	использовать выделенный инвентарь;
Scroll Lock	убрать оружие;
Home / End	поднять / опустить прицел;
Ins / Del	повернуть голову влево / вправо;
Pause	пауза;
Esc	главное меню;
A	прыжок;
Z	приседание;
W	пить виски;
B	пить пиво;
M	включает ускоритель из бутылки с надписью «XXX Moonshine»;
C	есть пирог с говядиной;
I	включить / выключить прицел;
F	передвигает карту (только при включенной карте);
;	меняет оружие от самого сильного к самому слабому;
' (апостроф)	меняет оружие от слабого к более сильному;
. / ,	движение боком влево / вправо;
- (минус)	уменьшает размер игрового поля;
+	увеличивает размер игрового поля;
[/]	выбор инвентаря - еда, выпивка, ускоритель и др.;

Функциональные клавиши

Клавиша	Действие
F1	помощь;
F2	сохранение;
F3	загрузка ранее сохраненной игры;
F4	установка звука;
F6	быстрое сохранение (для ранее сохраненной игры);
F7	вид на Леонарда со спины;
F8	включить / выключить сообщения;
F9	быстрая загрузка (для ранее сохраненной игры);
F10	выход в операционную среду;
F11	регулировка яркости;
F12	сохранение экрана в формате *.pcx.



стражнику в образе Хана и позлить его. В образе ламы подойдите к мосту. Он автоматически развернется. Идите к белому Будде, сидящему в беседке. Положите ему в руку белый шар. Поднимитесь по появившимся слева ступенькам. Кладите каждому Будде в руку шар соответствующего цвета. На самом верху пройдите по золотым ступеням, повернитесь и возьмите сияющий цветок лотоса. Обратите внимание на рисунок, где лотос превращается в пирамиду. Повернитесь и посмотрите в малиновый шар между бровями. Вы увидите паломника около подвесного моста. Идите к нему. Поговорите с паломником и дайте ему цветок лотоса. Паломник ответит, что вы не прошли тропу до конца и не стали самим собой. Наденьте костюм-хамелеон и снова дайте паломнику цветок. Он превратит его в пирамиду.

Агентство безопасности времени, 2329 год нашей эры

Что за сила таится в этих пирамидах? Найдете третью пирамиду – узнаете.

Южная Америка, Анды, 28 января, 524 год нашей эры

Вы опять оказались в храме, в котором трудится художник. Выйдите наружу, поверните направо и поднимитесь по лестнице до тех пор, пока вас не остановит стражник. Поговорите с ним. Вернитесь на пару шагов вниз и поверните налево, в кусты. Подойдите к веревке, удерживающей воздушный шар стражника, и перережьте ее садовым ножом у самого основания. Индеец попытается, как идиот, удержать шар. Воспользуйтесь его отсутствием и пройдите вперед через пролом в стене. Примите образ маленького мальчика. Поверните направо и поднимитесь по ступенькам до конца. Справа стоит стражник. Поговорите с ним. Он не захочет вас пропускать, но на шум выйдет шаман. Скопируйте его образ и поговорите обо всем. Попрощайтесь, переправьтесь на воздушном шаре на другой берег и идите к колодцу. Примите образ шамана. Разбудите мальчика и поговорите с ним. Спросите, у него ли талисман, который вы ему дали (do you have talisman?). Мальчик удивится. Скажите, что ваш сломался (mine broken). Мальчик отдаст вам свой талисман. Возвращайтесь к дому шамана. Примите образ мальчика. Около стражника поверните налево. Подойдите к воздушному шару шамана и заберитесь в него. Чиркните талисманом по кремню, привязанному к горелке. Шар поднимется. Рассмотрите все, что можно. Наведитесь на храм и зарисуйте маски, расположенные вокруг треугольного наконечника. Развернитесь и дотроньтесь до огня. Шар опустится. Выйдите из жилища шамана и спуститесь по лестнице. Мимо центрального входа идите дальше и налево, в кусты. Поверните направо и подойдите к бассейну. Наведитесь на треугольный знак на земле. Положите в него свой талисман. Вода ушла. Спуститесь вниз. Слева и справа – две сходящиеся стены. На каждой – по два набора масок. Начиная слева, по часовой стрелке нажмите в каждом наборе по одной соответствующей маске: маска с голубыми глазами, ушасто-бровастая маска с носом-картошкой, маска-сплошной-нос, зубасто-глазастая маска. Прямо на лестнице откроется потайной ход. Пройти по нему мешает огонь. Комментарий Артура: «Ты знаешь Гейдж, почему животные боятся огня? Потому что больно!» Вернитесь к тому месту, где вы оставили талисман и возьмите его. Вода, хлынувшая в проход, потушит огонь. Пройдите по потайному ходу до конца. Внизу находится маска с высунутым золотым языком. Нажмите на него и возьмите третью пирамиду.





Агентство безопасности времени, 2329 год нашей эры

Осталось решить последнюю загадку. Каждая грань пирамид при нажатии на нее высвечивает на столе определенный рисунок. При совпадении элементов часть рисунка исчезает. Каждая пирамида может вращаться вокруг своей оси и вокруг лицевой светящейся поверхности. Задача состоит в том, чтобы собрать рисунок, изображенный слева наверху. На приведенном рисунке осталось повернуть правую пирамиду вокруг плоскости.

Очень рекомендую досмотреть ролик до конца и познакомиться с Артуром воочию.

NICK SILIN

НОВОСТИ

Компания *JTS Corporation* сообщила о том, что продала всю интеллектуальную собственность своего подразделения *Atari* компании *HIACXI Corporation*, части компании *Hasbro Interactive*. Стоимость сделки – $5 миллионов наличными. Компания *Atari* слилась с *JTS* в июле 1996 года. Ну, а теперь *HIACXI* получила все права на компьютерные игры **Atari** и все с ними связанное.

***

Компания *GT Interactive* сообщила о том, что продала компании *Midway Games* права на продажу и распространение игр *Midway Games* для платформы PC на территории Северной Америки и Японии. Во всем остальном мире продажей игр *Midway Games* будет по-прежнему заниматься *GT*.

Информационное агентство «Galaxy Press»

THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME



Разработчик Presto Studios
Издатель Red Orb
Выход ноябрь 1997г.
Жанр квест
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 90 MHz или быстрее.
Оперативная память – 16 MB.
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Звуковая карта –Sound Blaster 16 или 100% совместимая.
Прочее – 70 Мбайт свободного дискового пространства; видеоплата с разрешением 640x480x64k.

Перед вами продолжение известнейшей игры Journeyman Project. Вы снова встречаетесь с Гейджем Блэквудом, Агентом 5 из секретного агентства по защите прошлого от злонамеренных манипуляций со временем с целью изменить настоящее. Вам придется исследовать странные искажения в прошлом. Вы увидите затерянные во времени цивилизации, решите огромное количество таинственных загадок. Только от вашей находчивости и сообразительности зависит будущее человечества.

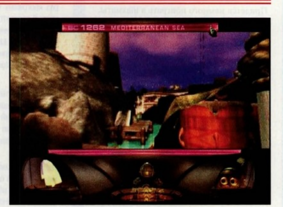
Замечательная графика создает полное ощущение присутствия.

Управление

Esc поможет пропустить видеоролик. Чтобы просмотреть содержимое хранилища, два раза щелкните по нему. Для применения имеющейся вещи поднесите ее к нужному месту и отпустите. Чтобы еще раз услышать, что сказал Артур, щелкните по его изображению.

`Ctrl + M` – основное меню;
`Ctrl + O` – открыть игру;
`Ctrl + S` – сохранить игру;
`Ctrl + G` – игровые опции;
`Ctrl + Q` – выход;
`F1` – игровые обозначения (обязательно изучите).





Прохождение

Агентство безопасности времени, 2329 год нашей эры

Вы стоите в костюме-хамелеоне перед молодым человеком. Наведите курсор на него и щелкните. Теперь, при желании, вы можете перевоплотиться в него. Сверху красная полоса. Это пульт управления перемещением во времени. Нажмите на нее, дотроньтесь до единственной надписи. Ну, поехали!

Средиземноморье, 06 октября, 1262 год до нашей эры

Вокруг вода, на пригорке полуразрушенная ветряная мельница. Поднимитесь и обойдите ее слева. Перед вами появится костюм агента 3. Дотроньтесь до него. Теперь вы знакомы с Артуром – лучшим помощником. Ваша задача – найти три различных кода. Идите вперед, прыгайте по кочкам и поднимайтесь на каменный пирс. В самом конце лежит веревка. Удерживая левую кнопку «мыши», перенесите веревку в хранилище (небольшая полусфера слева внизу). Вернитесь к мельнице и войдите в нее через пролом в стене. Над вами сломанная лестница. Набросьте на нее веревку и поднимитесь до потолка. Откройте люк над головой и воспользуйтесь приставной лесенкой. Слева на полу четыре перекрещивающихся круга. Наведитесь на них. Первый код найден. Переносимся дальше.

Южная Америка, Анды, 29 января, 524 год нашей эры

Сидим в колодце. Выдерните пробку слева, нажмите рычаг над ней. Вода поднимет вас на самый верх. Вылезайте из колодца. Около него возьмите поворотный шкив. Идите налево, по обрыву, и снова налево до разрушенного дома. Слева поднимите корзину, вернитесь и идите в каменный проход до конца. Повесьте шкив на штырь, торчащий слева, и опустите воздушный шар. Приделайте к нему корзину и залезьте в нее: шар взлетит. Посмотрите вниз. Подтяните веревку с крюком на конце, забросьте ее на соседний воздушный шар и переберитесь в него. На полу четыре кольца. Это второй код.

Гималаи, 15 апреля, 1219 год нашей эры

Вы находитесь среди развалин буддийского храма. Обойдите их, подберите слева палку и справа рулевое колесо. Верни-

Орудия убийства

Большинство видов пушек осталось теми же, и описанию подвергнутся только две новые, поставленные взамен двух старых:

4 – автомат со специальным амортизированным стволом. Боезапас такой же – 200 патронов. Отдача снижена почти вдвое;

8 – гиперbegин бластер. Очень сложная и мощная штука. Главный его механизм – диск с зеркалами из наипрочнейшего сплава, способными отражать энергетические единицы четко вперед. Имеет те же характеристики, что и его предшественник.

Прохождение

Первый уровень – «Ice Caves»

Вы находитесь в небольшом помещении переходного шлюза. Массивные ворота, наглухо запертые мощным упорным механизмом, явно говорят о повадках тех, кто находится по ту сторону баррикад.

Встаньте лицом к воротам и посмотрите налево. Небольшое кубическое сооружение на самом деле является рубильником. Запомните, как он выглядит, потому что вам еще придется иметь дело с такими штуками. Нажмите на рубильник и идите в открывшиеся ворота.

Сверните направо, в темноту. В проеме отыщите рубильник. Включите его, чтобы зажглась лампочка, и идите к лестнице. Воспользуйтесь вагонеткой, чтобы залезть в ледяной туннель (там проходят рельсы). Идите по нему, стараясь не падать вниз, пока, пройдя мимо стального куба и металлического коридора, не попадете в ледяную пещеру с пультами управления.

Включите рубильник справа на пульте и поднимитесь на второй этаж по лестнице, практически незаметной в темноте. Пройдя под ржавой аркой, поверните направо и шагайте в конец пещеры, в голубой проход справа.

Преодолев проломленный пол, идите в самый конец помещения к лифту-подъемнику, который отвезет вас на мост, подвешенный под потолком. Пройдите по нему до конца, а повернув в темный проход справа, будьте осторожны: в деревянном мостике, почти в центре, зияет приличная дыра.

Успешно пройдя мостик и следующий за ним коридор, вы попадете в пещеру, наполненную зловещей непроницаемой темнотой. Если вы нуждаетесь в патронах и оружии, то сначала ваш путь лежит налево, к заброшенным оружейным складам. Если же нет, – то направо, в темно-синий тупик, который при ближайшем рассмотрении окажется лифтом.

Пройдя по коридору, вы набредете на точно такой же пульт управления, как вы уже видели раньше. Включив рубильник, идите в сторону светящихся ящиков и пролезьте под скалой в соседнюю пещеру (с нее начинался уровень).

Вернитесь уже знакомой вам дорогой к железному ящику. Теперь на его месте находится рубильник. Включите его и поднимется мост, ведущий на ту сторону ущелья к переходу на следующий уровень. Если вы будете долго копаться, мост может и опуститься вниз, но не расстраивайтесь, просто снова нажмите рубильник и вперед...

Второй уровень – «Descent Wall»

Прыгайте из трубы вниз, в комнату.

Оружие, лежащее сзади, в другой трубе, вы сможете достать, если прыгнете с небольшой горочки на фонарь, а с него – прямо к цели.

Рубильник рядом с пультом управления включает и выключает турбину, так что вы можете заманивать под лопасти турбины монстров из коридора и разрубать их на куски, чтобы не тратить зря патроны.

Ваш путь лежит прямо через турбину. Когда выйдите из нее, запомните комнату напротив: вам еще придется сюда вернуться.

Идите по коридору, например, направо (вообще-то в любую сторону) и поверните, не доходя до конца, в проход налево. Нажмите в комнате, где в центре отсутствует пол, две кнопки и шагайте в помещение, которое недавно запомнили.

Дверь открылась, и вы можете спокойно взять кубический предохранитель. Теперь прыгните вниз. В колонне, с которой вы спрыгнули, есть кнопка. Выстрелите в нее и бегите в соседнее помещение на платформу-лифт (можно наоборот, зайти на лифт и выстрелить в кнопку).

Поднявшись наверх в знакомое вам помещение, выйдите в коридор, сбоку будет находиться дверь – идите туда.

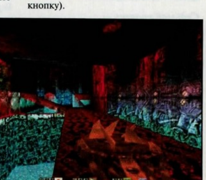
Вы попадете в комнату с водой, где в центре есть труба. Сначала вам нужно попасть в будку управления и нажать там на два рычага. Для этого пройдите в соседнее помещение к лифту-платформе. Сделав все, что нужно, спуститесь обратно и идите к трубе. Когда она откроется, прыгайте вниз. Пройдите между лопастями турбины – вы окажетесь в самой первой комнате. Поднимитесь по лестнице и идите в трубу к следующему уровню.

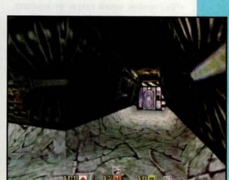


Третий уровень – «The Rec Deck»

Шагайте по коридору до двери. Зайдя в соседнее помещение, поднимитесь по лестнице и идите в проход, в конце которого спуститесь – вы выйдете в другую часть коридора.

Отыщите дверь и идите в нее. Шагайте по коридору налево, а затем – следуя его изгибам до конца, не сворачивая ни в какие комнаты. Вы придете к двери, за которой будет огромный зал. Напротив вы увидите дверь, вам нужно попасть в нее. Идите по периметру комнаты, потому что по бокам есть две небольшие комнатки, в одной из которых находится синий ключ.

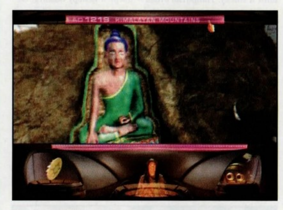




рите с человеком в конце него. Он даст вам солнечный диск и уйдет. Наведитесь на часы слева на стене. На штырь справа, между большой и маленькой шестеренками, оденьте диск и запустите часы, повернув рычаг справа. Повернитесь, пройдите по коридору и поднимитесь по лестнице. Откройте багром заслонку, чтобы снова полилась вода. В поднявшемся столбе воды появится пирамидка. Возьмите ее.

Агентство безопасности времени, 2329 год нашей эры

Ну что ж, часть настоящего «наследства» вы нашли. Пошли искать дальше...



Гималаи, 14 апреля, 1219 год нашей эры

Справа на снегу спит паломник. Скопируйте его и перейдите через овраг по подвесному мосту. Слева – шесть цветных рисунков. Наведитесь на них и запомните последовательность звуков, которые произнесет Артур. Рядом, справа, надпись. Прочтите ее. Теперь вы знаете, что причиной всех страданий является НЕВЕЖЕСТВО (IGNORANCE). Подойдите к двум якам справа. Слева – статуя зеленого Будды. Надпись на постаменте гласит о храме животного мира. Развернитесь и вдоль стены идите до лестницы. Поднимитесь по ней и входите в оранжерею, превратившись в паломника. Скопируйте образ садовника и поговорите с ним обо всем. В числе прочего вы узнаете, что погибает дерево исполнения желаний. Попрощайтесь и спуститесь в люк, находящийся справа от бассейна. Найдите торчащие корни дерева и полейте их живительной водой из кувшина. Дерево оживет. Поднимитесь наверх и воспользуйтесь приставной лестницей. Возьмите нож садовника и карту подземных ходов, сорвите красный фрукт с ветки. Подойдите к статуе желтого Будды, стоящей за бассейном. В руке у Будды – синяя миска. Положите в нее фрукт. Возьмите желтый каменный шарик у подножия статуи. Снова спуститесь в подземелье. Все дальнейшие передвижения вы можете сверять с картой, выводя ее на основной экран. Идите по единственному проходу до огненной зоны. Пройдите ее и поверните налево в тоннель. Пришли на развилку. Чтобы не потерять ориентацию, запомните, что люк с рычагом находится слева от вас. На потолке нарисован крест. Идите дальше. На потолке – два перекрещивающихся кольца. Проходите дальше, через огонь, в тоннель. На потолке – ракушка. Дерните за рычаг и войдите в открывшийся тоннель. Идите дальше через огонь. На потолке – что-то, похожее на шутовской колпак. Снова вперед. Теперь внимание. На следующую операцию отводится мало времени. Наверху сидит Хан. Он может больно стукнуть по лбу, и вы свалитесь вниз. Надо подняться и успеть слева взять меч. Слезли вы сами или вам помогли, не важно. Снова в путь. Возвращайтесь на развилку с шутовским колпаком. Поставьте назад камень. Развернитесь и идите к ракушке. Дерните за рычаг. Идите в левый проход. Развилка с перекрещивающимися квадратами. Идите дальше. На потолке – два скрещенных рога. Дерните рычаг и идите в открывшийся туннель. На потолке – три сияющих глаза. Идите вперед до нарисованного скелета. Со стола слева возьмите миску для растопки масла. Прочитайте надпись на черном Будде. Она говорит о храме подземного царства. Вернитесь к трем глазам, дальше к двум рогам и дерните за рычаг. Вернитесь к двум квадратам. Идите к ракушке и нажмите на рычаг. Повернитесь и, пользуясь картой, вернитесь в оранжерею. Учтите, что по пути вы не должны больше дергать ни один рычаг. Поговорите с садовником. Идите вдоль стены. По подвесному мостику перейдите на другой берег, поверните направо и по ступенькам поднимитесь к дому. Войдите внутрь. Поднимитесь по левой лестнице. Поговорите со стражником и скопируйте его образ. Отдайте шелковый шарф (give silk scarf). Спуститесь и идите к главному мосту. Когда он раздвинется, перейдите на другую сторону и войдите в храм. Подойдите к синему Будде. Надпись на подножии гласит о храме царства рода человеческого. Вложите в левую руку Будды миску для сбора милостыни и возьмите синий шар. Справа в нише сидит лама. Скопируйте его образ и поговорите обо всем. Выйдите из храма, спуститесь налево по ступенькам. Слева стоит статуя красного Будды, а рядом палатка. Подойдите к статуе и вложите в правую руку меч. Заберите шар. В образе ламы зайдите в палатку и возьмите образ монгола. Поговорите обо всем. Кстати, если интересно, откуда у стражника синяк, возьмите его образ и зайдите к Хану. Из палатки идите прямо. Перед вами – длинное белое здание. Войдите в него с правого торца. Вы увидите говорящие цилиндры. Запишите их слова. Один цилиндр (верхний левый) скрипит. Полейте его маслом из миски. Теперь воспроизведите молитву, которую слышали. Ом, ма, ни, пад, ме, хум. (Нижний ряд, 3 слева; верхний 2 слева; верхний 1; верхний 4; нижний 1; нижний 3.) Возьмите шар у белого Будды напротив. Зайдите в храм, изучите изображение справа, спуститесь вниз и обойдите беседку в центре зала. Обратите внимание на сидящего внутри белого Будду. Примите образ Хана и идите к ламе. Поговорите с ним обо всем и спросите о царстве зверей (animal realm). В ответ лама спросит, что является источником всех несчастий. Ответ вы уже знаете – невежество (ignorance). После правильного ответа лама даст вам книгу жизни. Попрощайтесь и мимо синего Будды идите к противоположной стене храма. Спуститесь в люк на полу. Идите через дерево на потолке к двум рогам. Подвиньте камень налево. Дальше к трем глазам. Камень в сторону. Идите к шутовскому колпаку, через огонь, ракушку, огонь, к двум кольцам. Дерните рычаг. Вы закрыли все выходы на свежий воздух. Температура в подземелье поднялась. Идите к изображению скелета. Будда растаял. Возьмите шар. Теперь идите к трем глазам, сдвиньте камень. Через два рога к двум квадратам. Дерните рычаг. Идите к двум кольцам, подвиньте камень. Пройдите через крест и после огня поверните в левый туннель. Рычагом откройте решетку и подойдите к якам. Положите книгу знаний в отверстие в основании скульптуры зеленого Будды. Возьмите шар. Через мост перейдите овраг и поднимитесь по лестнице. Ради шутки можете подняться к



рам, подпирающим очень странное, но симпатичное на первый взгляд здание.



Войдите в ворота и сразу от входа поверните направо в дверь. Пройдите в соседнюю комнату – в стене откроются двухстворчатые двери: идите туда, по зеленому коридору, в первый поворот налево. Пройдите сквозь комнату, в которой очутились, и зайдите в другой зеленый коридор. Из комнаты с большим отверстием в полу пройдите дальше – в комнату с ящиками. Не прыгайте вниз, а идите по ящикам на другую сторону и нажмите там на зеленую кнопку.

Теперь слезайте вниз и шагайте в мерцающий проход. Поверните налево, убейте всех и вся и, бряцая оставшимся оружием, отправляйтесь на следующий уровень.

Десятый уровень – «The Prison»

От начала уровня идите по коридору вперед и на перекрестке никуда не сворачивайте. В конце коридора вы увидите квадратный вход в туннель – лезьте туда и идите прямо, придерживаясь левой стены, чтобы не пропустить проход слева, куда вы должны свернуть – он приведет вас в большой зал.

Справа от возвышения (относительно того места, куда вы вылезли из туннеля) в темноте есть лестница, которая приведет вас на второй этаж. Сразу сверните направо и идите до конца – там вас ждет еще одна лестница. Поднявшись на третий этаж, идите прямо, к следующей лестнице. Поднявшись по ней, сверните в комнату слева и откройте дверь, нажав зеленую кнопку.

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»



Ваш путь лежит к круглому проходу, виднеющемуся вдали. Идите по коридорам, круша врагов. Когда по узкому коридору дойдете до конца, сверните в дверь, которая откроется слева – она приведет вас к Exit'у.

Одиннадцатый уровень – «The Heart Of Darkness»

Идите по коридору, пока справа не увидите синюю платформу небольшого лифта. Поднимитесь на нем на второй этаж и идите налево по дорожке, никуда не сворачивая.

На перекрестке спуститесь вниз и зайдите в сине-зеленое помещение, где вместо пола ядовитая жидкость. Спуститесь по подвесной спиральной дорожке вниз и зайдите в дверь. Вы должны повернуть налево, быстро схватить голову Tank Commander'а и как можно быстрее топать оттуда (тем же путем) на первый этаж к синему лифту-платформе.

Идите в зеленый проход, где еще не были. Следуя стрелкам, спуститесь на лифте вниз. Пройдя пестрый коридор, вы попадете в помещение, напоминающее машинный зал. Чтобы вам не плутать, поднимитесь на горочку, пройдите вперед и сверните в дверь налево.

Идите по коридору до конца, никуда не сворачивая. В большом зале, куда вы придете, вас ждет последний (самый сильный) противник на танке. Палите в него из самого мощного оружия, и, возможно, вам удастся убить его с первой попытки. Вы думаете это все? Мир очищен от всяческой нечисти? Нет, господа, продолжение следует...

Роман Облизин,
EviL LaugH

НОВОСТИ

Джон Кармак (John Carmack) поразил многих, анонсировав игру **Quake III**. Однако при более детальном ознакомлении выяснилось, что это то, что раньше именовалось **Quake II Mission Pack**, но при работе над дополнением неожиданно стало ясно, что в конечном продукте будет использован «совершенно новый графический engine».

***

Компания *Dynamix* сообщила о том, что игра **Earthsiege III** скорее всего сменит название. Продукт должен получить название **StarSiege**, и весь мир, в котором происходит действие игры, также будет переименован в «**StarSiege Universe**». Это будет одно из многих нововведений, которые произведены после анализа писем игроманов, пришедших после выхода официальной демоверсии игры в начале февраля. Окончательный срок выхода **StarSiege** пока передвинут на осень.

***

Компания *Electrotech* начала съемку видеоматериала для новой игры **Евразия: Апокалипсис**. На главную роль приглашен известный актер кино Николай Еременко (фильмы «Пираты XX века», «Красное и Черное»), а организация съемок и режиссерская часть пройдет под началом студентов ВГИКа. В дальнейшем этот материал будет использоваться для заставки, финального видеоролика, а также для девяти роликов, вставленных в игру и объединенных общей сюжетной линией.

За последнее время игра претерпела изменения в графике: если раньше там было плоское двухуровневое пространство, то теперь земля выполнена в воксельной технологии, что явно идет только на пользу игре. Планируется к апрелю закончить «дему», а полновесная версия игры предположительно будет готова к маю.

***

Компания *Бука* готовит к выпуску новый компьютерный автоимитатор **Берегись автомобиля**. По жанру это гонки на отечественных автомобилях: Жигули, Волга, Запорожец, Нива и Москвич. Игроку предоставляется великолепная возможность испытать острые ощущения на 10 разнообразнейших трассах (лес, село, скалы, море, курорт – в общем, на любой вкус), при этом не забыв захватить некоторое количество оружия для сокращения жизни своих конкурентов. Однако не увлекайтесь: здесь, как и в жизни за любым углом вас может поджидать встреча с доблестным ГАИ, не сулящая ничего, кроме неприятностей.

В общем, игру можно смело характеризовать как русский **Carmageddon**. В настоящее время **Берегись автомобиля** проходит финальное тестирование и уже в конце апреля поступит в продажу.

Информационное агентство «Galaxy Press»

JUGGERNAUT FOR QUAKE 2

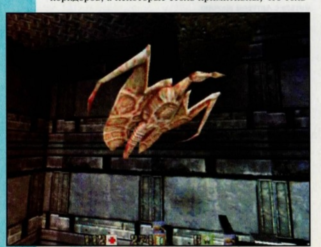


Разработчик	Head Games Publishing
Издатель	Head Games Publishing
Выход	Январь, 1998 г.
Жанр	3D-Action
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Минимальные:
Операционная система – Windows 95, Windows NT 4.0.
Процессор – Pentium 133, рекомендуется Pentium 166.
Оперативная память – 24 Мбайта, рекомендуется 32 Мбайта (без 3D-ускорителя – 64 Мбайта).
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Видеоплата – PCI-совместимая (SVGA), 2 Мбайта, рекомендуется 3Dfx.
Звуковая плата – совместимая с Sound Blaster.
Дополнительное оборудование – джойстик, мышь (3-х кнопочная).
Для игры необходим диск с Quake 2.

Не успела увидеть свет вторая версия 3D-боевика Quake – Quake 2, как полным ходом пошло производство add-on-примочек к нему. Первая – Juggernaut, сделанная, видимо, на скорую руку (что очень заметно по оформлению), включает в себя одиннадцать новых уровней, некоторые изменения в дизайне оружия и монстров. Довольно многим отличаясь от своего предшественника, Juggernaut все же сохраняет ту самую атмосферу классического Quake'а, столь любимую нашими игроманами.

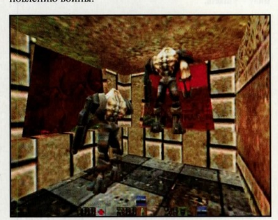
Изменениям подверглись по большей части уровни и монстры, которые выглядят еще отвратительнее, чем в Quake 2, и отличаются редкостной живучестью, ловкостью и агрессивностью. Оружие почти никак не изменилось, исключение – автомат и гипербластер. Уровни же сделаны заново: добавлено огромное количество новых текстур, и помещения с коридорами теперь освещаются всеми цветами радуги. Надо сказать, что и здесь нет определенно выраженной концепции – некоторые уровни представляют из себя запутанную сеть коридоров, а некоторые столь примитивны, что только обилие монстров делает их интересными для прохождения.



Что еще может порадовать игроманов – коды, которые использовались в игре Quake 2 подходят и для Juggernaut'a.

Предыстория

Прошло несколько лет после межпланетной войны с воинственным Цербероном. Земляне, взявшиеся было за восстановление чистоты атмосферы на поверхности планеты и дальнейшее заселение Церберона, наткнулись на очередные подземные и наземные сооружения, нетронутые войной. Это были уже теперь никому не нужные заброшенные рудники, наглухо закрытые самыми наимощнейшими замками и запорами, задвижками и защелками против тех, кто не получился при расовой переделке в роботов и влачил теперь свое жалкое существование в недрах Церберона. Все бы ничего, если бы там, где, казалось бы, уже ничего не может работать, коварные строгги все же упорно не замышляли свои убийственные планы по возобновлению войны.



Никаких особо больших военных побрякушек типа огромных гиперпространственных пушек у них уже, конечно, не было, но возобновление добычи стедиума – единственного энергетического источника, без которого вообще ничего не работало, им нужно было как воздух.

После полного глубинного сканирования планеты активность оставшихся строггов была замечена землянами, и было принято решение о полном их уничтожении. Для чего и был послан один из наилучших диверсантов, роль которого предстоит исполнить вам.

Ваша задача: тихо и навсегда вывести из строя оставшиеся механизмы и перебить владеющее ими население.

Перед Вами кукла, чем-то похожая на Глинкона. Щелкните по монитору. Изображенная там загадка решается просто: вам нужно заменить все пустые компоненты на взрывчатку. Добиться этого можно, изменяя каждую деталь куклы до тех пор, пока не появится фитиль. Если вы все сделали правильно, монитор погаснет, а кукла будет вся красненькая такая, динамитная – просто загляденье.

Пройдите дальше. Слева мухомор, справа дверь, впереди проход. Сначала попробуйте мухомор. Это желательно сделать три раза. Самые крутые могут попробовать четыре раза. У вас за спиной дверь. Внутри кнопка. Включите воду и идите в проход. Поверните налево и поиграйте на музыкальной шкатулке. Relaxtime (время для отдыха).

Для начала попробуйте подойти к чудовищу. Потом поднимите с пола спичку, возьмите куклу, подожгите ее и суньте крабу. Снова идите в проход и залезайте в дыру, из которой вылез краб. Залезайте в тележку. Она двигается по кратчайшему пути в место, указываемое курсором. На тележке спуститесь вниз по спирали и нажмите ВТОРУЮ КНОПКУ. Теперь назад, на первую поляну. Или еще раз попробуете грибочков?

Найдите дверь с кнопками на стене и на земле. Сначала нажмите нижнюю кнопку и пока льется вода, наведите курсор на струю и щелкните. Глинкон наберет воды в стакан и выпьет. Теперь нажмите кнопку на двери и постарайтесь запомнить мелодию верхней флейты. Ее вам придется повторить на нижней. Изменение тональности звучания достигается выплевыванием определенного количества воды в соответствующую трубку. При совпадении всех пяти звуков дверь открывается. Если не получается, плюньте в первую трубку три раза, во вторую – один, в третью – два, четвертую пропустите. В пятую плюйте, пока не начнет выливаться. Не шарахайтесь от живого телевизора – он безобидный. Проходите за столб в следующую комнату. Хочется залезть наверх, а ступеньки коротки? Помните ПЕРВУЮ КНОПКУ? Когда вылезли из подвала, решетку за собой закрыли? Нет? Бегите закрывать. Теперь лестница наверх готова. Забирайтесь. Дерните за веревочку. Понравилось? Можно повторить. Нажмите ТРЕТЬЮ КНОПКУ.

Выходите на поляну и спускайтесь в пещеру. Нажимайте оставшиеся кнопки. Все три засова открываются. Дорога свободна.

Проходите прямо по мосту через озеро, поверните направо и залезайте на пушку. Светящийся справа внизу кружок – кнопка «Огонь». Две шкалы со значками – наведение по вертикали и горизонтали. Нужную комбинацию вы обнаружите позже. Стрельните пару раз. Вода уйдет и освободит вам арену для дальнейших действий.

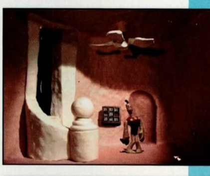
Слезайте с пушки и пройдите в дверь. Нужно один за одним сложить фрагменты головоломки. Ориентируйтесь по расположению рисунка относительно закругленного края. Нажав на получившийся рычаг, опустите мост вниз. Возвращайтесь на получившуюся лестницу. По пути обратите внимание на отверстие в стене. При каждом нажатии кнопки в нем загораются различные символы. На листочке нарисуйте последовательность их появления, особо отметив место музыкального знака.

Теперь налево и вниз по лестнице. Здесь ОЧЕНЬ рекомендую сохранится. Направо и вперед. Ну какой нормальный человек послушается запретов? Прыгнуть в дырку нужно несколько раз. Когда напрыгаетесь, идите направо, к тележке. На ней нужно объехать все закоулки. Запомнить следующее: какую музыку играет радио, точное количество цветных жидкостей в пробирках (запишите в делениях шкалы), стоящих в нише около дерева и сами цвета.

Слезаем с тележки и идем в желтый домик с антенной. Слева радио (включается одним из колец около ловушки в самом начале игры). Двигая курсором шкалу, поймайте знакомую мелодию (ту, которую слышали по радио на стене). Дверь откроется. Сначала запомните количество цветных жидкостей в трех пробирках на окне. Дерните за висящую веревку. Включится свет. Обратите внимание на имя BOBBY, написанное на кабине слева. Это аббревиатура. Названия цветов по-английски. (Синий, оранжевый, синий, синий, желтый). Выключите свет, залезайте в кабину и нажмите красную кнопку. Поворачивая кристаллы нажатием соответствующих белых кнопок, установите указанную последовательность цветов. Если вы все сделали правильно, то Глинко стал малышом-коротышом. Залезайте в мышиную норку справа и поднимайтесь на самый верх.

Проходите в лабораторию. Нажимая на кнопки, отмерьте уже известное вам количество цветных растворов. Кстати, разок можно ошибиться. Поверните кран и выпейте смесь. Осмотритесь. Справа, между третьей и четвертой колоннами в нише под маленьким окном находится кнопка опускания лестницы. Лезьте наверх. Попробуйте дернуть за колечко. Понравилось? Ну хоть будете знать, для чего оно. Потом пригодится. Снова поднимайтесь наверх и посмотрите телевизор. У вас достаточно жетонов (надеюсь ни один не пропустили), чтобы посмотреть связную часть истории Вилли. Потом выходите на балкон.

Перед Вами телепортационная машина. Садитесь в кресло. Вариантов переноса несколько, но пока работает только











Коридор сам приведет вас туда, куда надо. Зайдя в дверь, сойдите по горочке вниз, пройдите до конца помещения и сверните в дверь налево. Поднявшись по лестнице, отыщите в углу красный ключ. Теперь спуститесь вниз и идите в противоположную дверь. Поднимитесь по лестнице и найдите в полу отверстие. Спустившись в него по лестнице, вы увидите дверь, ведущую на следующий уровень.



Четвертый уровень — «The Labs»

Идите по коридору до двери. Войдя в большое загроможденное всяким хламом помещение, идите налево и отыщите там лифт.

Поднявшись наверх, выйдите и дайте лифту спуститься. Затем вызовите его



кнопкой и запрыгните на его крышу, чтобы подняться на следующий этаж.

Через мигающую дыру в стене вы попадете в вентиляционный туннель, по которому спуститесь вниз, в коридор. Идите по нему до прохода слева, откройте там дверь и войдите.

Прыгайте в воду и плывите по туннелю. Проплыв несколько помещений, стоящих друг за другом цепочкой и заполненных водой, заберитесь по лестнице. Отыщите в этой комнате дверь с цифрами «01» и идите в нее, небольшой коридор приведет вас к двери с цифрами «02», пройдя точно такую же комнату, как предыдущая, вы попадете в комнату «03», и так до тех пор, пока вы не дойдете до помещения с открывающимся ящиком посередине. Спуститесь вниз, выстрелите в дверь в стене и идите на выход.

Пятый уровень — «The Command Tower»

Идите по коридору до развилки и для начала сверните налево. В небольшой комнате вы найдете красный ключ.

Вернитесь в коридор и идите прямо, пока не увидите в стене справа дверь с белым обрамлением. Зайдите в нее и захватите в комнате синий ключ.

Вернитесь в коридор и топайте по нему дальше. Когда дойдете до двери (она будет прямо), сверните в небольшой проход налево. Там вы увидите еще одну дверь, которая и приведет вас на следующий уровень.

Шестой уровень — «The Flight Deck»

Ваш путь лежит прямо — в дверь. Двери с цифрами «01» и «02» представляют для вас интерес только в том случае, если вы хотите получить оружие, но имейте в виду, что за него вам придется здорово побороться.

Прямо напротив двери, из которой вы выйдете, чуть справа, вы увидите серую дверь. Вернетесь сюда, когда отыщете лазерный диск. Для этого идите по коридору в любую сторону: вы должны оказаться точно у противоположной двери. Зайдите в нее и возьмите лазерный диск.

Вернитесь к серой двери и идите в коридор справа. Дойдя до самого конца, на небольшом возвышении, у пультов управления, нажмите кнопку. Теперь прыгните на мостик над ямой и, схватив желтую карточку, выходите в дверь.

Перед вами будет дверь с цифрами «1» и «2» по бокам, идите от нее направо до двери с цифрами «3» и «4» по бокам. Зайдите в нее, а затем в дверь с номером «03». Убейте за ней Tank Commander'а и ждите — за вами прилетят...

Седьмой уровень — «Border Town»

По-видимому, этот уровень создавался для игры в режиме Deathmatch, потому что здесь нет необходимости искать какие-либо ключи, а надо ходить по комнатам первого этажа до тех пор, пока вас не выкинет на следующий уровень.

При любой сложности игры этот уровень будет довольно-таки трудным из-за обилия монстров, которые жаждут вашей крови. Если вы хотите пройти этот уровень побыстрее, то, выйдя в дверь, идите по первому этажу, разыскивая двери и проходя одно помещение за другим. Если же вам нравится мочить монстров, то можете подняться и на второй этаж — лифты раскиданы здесь по всему уровню.

Восьмой уровень — «The Power Plant»

Поднимитесь по лестнице. Перед вами лифт-платформа, а справа от него дверь — идите в нее. Войдя, поверните налево, к шахте лифта. Нажмите на кнопку около лифта, чтобы спуститься вниз.

Теперь поверните направо и идите в проход. Слева от вас будут две двери, а справа — стена, которая при вашем приближении откроется. Возьмите синий ключ и идите обратно к лифту. Напротив него вы увидите дверь, открывающуюся синим ключом. Зайдите в нее; когда вы будете ходить по коридору, откроются огромные двери-ворота, ведущие на улицу. Выйдите, поверните налево и возьмите желтый ключ.

Возвращайтесь к лифту и поднимитесь наверх. Справа впереди будет проход, закрытый толстыми запорами, откройте его и заходите.

Спуститесь по лестнице вниз на улицу и поверните направо: в конце вы найдете проход.

Зайдите в него и поднимитесь по лестнице. Вы выйдете к пульту управления подводной заслонкой. Включив его, прыгайте в воду и ныряйте в открывшуюся в центре бассейна трубу. Если вы спуститесь в самый низ трубы, то найдете акваланг.

Теперь плывите в один из туннелей. Всплывете вы в небольшом помещении с водой. Около одного из столбов, стоящих в воде, отыщите лифт-платформу и поднимитесь на нем на один ярус. Теперь найдите еще один лифт-платформу и, поднявшись наверх, возьмите кубический предохранитель.

Поднимитесь по горочке на сушу и на перекрестке поверните направо. В комнате с угловым лифтом поднимитесь вверх и возьмите сборщик информации (Data spinner).

Вернитесь в коридор и идите в соседнюю дверь. Вам нужно попасть на возвышение, где стоит здоровый монстр, и применить там кубический предохранитель.

Девятый уровень — «The Landing Site»

Выйти из-за решетки вы сможете, только метко выстрелив в красную кнопку на той стороне. Вызовите зеленой кнопкой лифт и отправляйтесь наверх.

Выйдя из бункера, поверните налево и идите в светлый проход. Пройдя по коридору, попадете во двор к двум опо-

THE NEVERHOOD



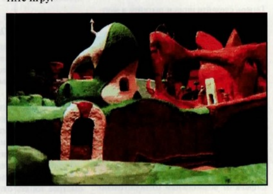
Разработчик	DreamWorks Interactive
Издатель	DreamWorks Interactive
Выход	декабрь 1996 г.
Жанр	квест
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 90 (желательно – Pentium 133).
Оперативная память – 16 Мб (желательно – 32 Мб).
Привод CD-ROM – четырехскоростной.
Видеоплата – 1 Мб.
Звуковая плата – Sound Blaster-совместимая.

Если вы в состоянии три раза наступить на одни и те же грабли (желательно чужими ногами), вы не можете попасть пальцем в небо и вас не тошнит от пластилина, вы, оказались там, где надо. Немного тормознутый Глинкон (он же Глинко, он же Clayman) призван спасти прекрасный пластилиновый мир Великого Туборга, в котором захватил власть Глюкавый Виндоуз и творит разные гнусные делишки, представляясь экспертом из отдела мягких игрушек. Вам не придется воевать или драться. Вы должны смотреть, запоминать, думать и пробовать (на вкус). Учитывая пластилиновость игры, о цвете и графике не говорю. Все как в мультяшке.

Управление

Для управления игрой достаточно щелкать левой кнопкой мышки. По экрану вы будете двигаться по направлению пластилиновой стрелки. Если она ровная – пойдете прямо. Если сдвинете стрелку к краю экрана, то она изогнется, указывая направление, в котором вы повернетесь на месте. То же действие возвращает вас в предыдущее окно. Рекомендую на каждом новом месте осматриваться на 360 градусов, чтобы не пропустить ничего важного. Подбирайте все, что попадается на пути. Для приведения в действие любого механизма, кнопки или рычага, нужно навести на них курсор и щелкнуть мышкой. Записывайтесь почаще. Игра случайно может выкинуть вас в Windows. Если пропал звук, сохранитесь и перезапустите игру.







Прохождение

Итак, Глинко спит в небольшой пластилиновой комнате. Разбудите его. Нажав кнопку на стене, щелкните мышкой по окну и загляните в него. Если нравится пейзаж – смотрите. Если нет – вернитесь обратно. Надо выйти из комнаты. Дерните за рычаг. Как вы думаете, сколько раз нужно дернуть, чтобы дверь сломалась?

Вперед и с песней. Ловушка вас все равно заглотит и выплюнет. Нажмите кнопку на двери. Придите в себя и спуститесь вниз по лесенке. В окошке для вас почта, то есть подсказки, которые не всегда помогают. По мере прочтения бросайте их в корзину и берите новые. Вылезайте назад и двигайте ловушку под четвертое кольцо. Потом, дерните, деточка, за колечко, дверь и откроется.

Пройдите вперед на поляну и осмотритесь. Попробуйте пару минут постоять на месте без движения. Вас развеселят приколы скучающего Глинкона. Загляните в пещеру. Пройдя сквозь темноту, вы увидите три кнопки. Чтобы открыть проход через пещеру, нужно нажать шесть кнопок. Три последние из них перед вами, остальные нужно найти. Возвращайтесь на поляну. Справа от дерева – черная дверь с литерой «Н» наверху. Входите. Поднимите жетон (и не пропускайте все последующие), на панели слева соберите Н. Идите дальше. Подойдите к видеопроектору, включите его и посмотрите сказку. Чем больше у вас жетонов, тем длиннее сказочка. Впереди мышиная норка, смело хватайте ее (не забывайте – здесь все пластилиновое). В следующем помещении включите свет, нажмите кнопку на стене и спуститесь вниз за открывшуюся решетку. В этом подвальчике сначала лучше нажать ПЕРВУЮ КНОПКУ, затем рычаг, посмотреть и запомнить мультфильм (это руководство к действию), а потом выбраться обратно. Теперь вперед: далеко и надолго! По надписям на стене вам придется изучить (обязательно до конца) историю планеты. Изучили? Теперь быстренько назад. Не открывается дверь? У вас за спиной нужная кнопка. Поднимайтесь на мост и в дверь.

заново, записав предварительно куда-нибудь save-файлы для дальнейшего продолжения игры. Если же вам, наоборот, захочется поиграть в «глючном» режиме, то это описание поможет вам выиграть в любом случае.

Итак, удачи вам, игроманы!

Первый эпизод: Route 66 – Part I

Первый уровень – Hit the Road

Ха-ха, шутка, господа! Подойдите к Бубе и считайте уровень пройденным.

Второй уровень – Carnival of Terror

Как обидно – вход на «Карнавал ужаса» закрыт, что же делать?! Спрыгните в воду справа от входа. Проплывите под опорами моста на другую сторону и всплывите. Видите перед собой сухое дерево? Подплывите к нему и направо – в кустах вы найдете первый тайник (Secret place). Теперь поднимитесь на мост и идите в проход.

На развилке начните со строения слева. Ба, да это местный туалет. Пальните чем-нибудь по вентиляционной решетке рядом с толчком и залезьте в проход. Высадив вторую решетку, вы попадете в секретную комнату.

Теперь прыгните к водопаду (лицом) и идите направо до самого конца. Если будете внимательны, около стены на полянке обнаружите секретное место. Чтобы подняться обратно, идите до конца в другую сторону, мимо второго водопада, в проход, и поднимитесь по лестнице.

Возвратитесь к развилке и идите дальше. Не доходя до входа, вы увидите слева заводь. Прыгните туда, нырните и проплывите до конца – там тоже секретное место.

Идите в проход. Как бы вы не плутали по этому строению, вы рано или поздно наткнетесь на продуктовую лавку. Нажмите на кассовый аппарат и один из автоматов по продаже Кока-колы опустится, открыв проход в секретное место.

Спуститесь в подвал. В самом конце, слева, вы увидите полуоткрытый проход. Залезьте в него и сразу направо – там тайник. Теперь идите по грязи до конца, не забыв прихватить костюм для хождения по грязи. Остерегайтесь крокодилов. Перед закрытой дверью с рубильником вы увидите ящик, залезьте на него и возьмите ключ в нише.

Возвращайтесь к началу уровня и идите в большую дверь. Не доходя до запертой калитки, вы увидите, что справа есть небольшой травяной выступ. Прыгнув на него, вы попадете на центральную площадь карнавала.

Прямо перед собой вы увидите большого нарисованного монстра, а рядом рубильник. Включите его и идите в проход. Не ломитесь в двери, а лучше идите прямо в открывающиеся стены (по рельсам) пока не выйдете к могилкам. Там на траве лежит ключ. Идите по рельсам вверх, и дорога сама выведет вас отсюда.

Походите по площади. В павильоне «Freak Show» вы найдете третий ключ.

Выходите отсюда и идите обратно к закрытому входу. Открыв дверку, вы сразу увидите приветливого Бубу.

Третий уровень – Big Bertha's

У вас есть один путь – в широко распахнутые двери большого супермаркета. Кстати, если заправка еще цела, то можете взорвать ее.

Включив рубильник за стойкой, идите в открывшийся проход и возьмите там ключ.

Теперь идите в соседнее здание – это бар. Здесь, в грязном туалете вы найдете второй ключ. Подойдите к противоположной стене и нажмите кнопку открывания дверей у рисунка голой тетки – откроется тайник.

Выйдите из туалета и откройте дверь кнопкой. Вы снова в магазине. Идите в дверь слева от той, из которой только что вышли. В подвале вы увидите четыре мишени и кнопки, двигающие их. Вам достаточно нажать вторую (откроется проход) и четвертую (откроется тайник) кнопки от входа. Идите в проход до конца и возьмите в помещении ключ.

Вернитесь в бар. Откройте белую дверь на кухню. Через нее вы выйдете на задний двор, где вас ждет Буба. Кстати, если вам нужно оружие и патроны, полазайте по фурам.

Четвертый уровень – Big Billy's Brewery

Зайдите в ворота. Дверь заперта. Чтобы добыть ключ, запрыгните на фуру и с нее в нишу в стене.

Теперь сходите к тайнику. Для этого обойдите здание с другой стороны. В самом конце вы увидите стену, сложенную из серого кирпича, а в ней еле заметные металлические скобы-ступеньки. Поднимитесь по ним – вы в секретном месте.

Теперь идите в дверь и в проход направо. Сразу за поворотом, справа, вы увидите «красную» комнату. За одним из ящиков вентиляционное отверстие, которое приведет вас в секретное место. Дойдя до конца большого помещения и поднявшись по лестнице, вы окажетесь около двух огромных чанов, между которыми находится рубильник. Включив рубильник, нырните за ключом.

Вернитесь к вертушкам и идите в центральный проход, вверх по лестнице. Через вентиляционное отверстие в продуктовой лавке вы попадете в комнату с ящиками. Взорвите треснувшую стену и, пододвинув одинокий ящик к отверстию, вылезьте на улицу.

Идите прямо мимо знака «STOP», пока не упретесь в стену. Если вы зайдете в проход слева, то по бочкам сможете добраться до секретного места. Теперь идите в здание. Напротив окна (вы стоите к окну спиной) вы увидите широкий столб. Там в нише лежит заветный ключик.

Вернувшись обратно, идите вниз. Включите рубильник и по ленте транспортера доберитесь до соседнего помещения. Откройте дверь и вы увидите Бубу.

Пятый уровень – Flea Market

Первый домик заперт, но если вы запрыгнете в окошко слева от входа, то попадете в тайник.



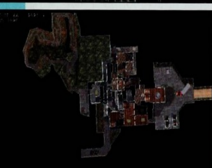












Идите по дорожке дальше. Во втором домике, в спальне, около кровати, вы найдете ключ.

Идите за ворота. В тире, среди ездящих бутылок, лежит ключ. Напротив тира, в брикетах сена, тайник. Другой тайник вы найдете под навесом, где стоят два комода. Один из них, с тремя отделениями, стоит в углу. Запрыгните за комод, сломайте вентиляционную решетку, и вы доберетесь до секретной комнаты.

Идите к первому домику. Войдя, вы увидите книжный шкаф, который можно двигать. Воспользуйтесь им, чтобы залезть в проход сверху. Спустившись вниз, в туалете вы найдете ключ.

Идите в дверь с надписью «Exit». В кирпичной постройке вы увидите крошечную дверку, как для собаки, за ней находится секретная комната.

Откройте ворота большого хлева: на втором этаже вас ждет Буба.

Шестой уровень – Slaughterhouse

Смело заходите в дверь и идите по коридорам, стараясь не плутать. Если вы будете придерживаться правила «идти прямо и никуда не сворачивать» (имеются в виду комнаты), то вы очень быстро дойдете до помещения с лестницей (пока не нужно подниматься по ней). Откройте большую дверь и идите до самого конца.

Вы увидите перед собой что-то похожее на печь. А на железном ящике справа от нее лежит ключ.

Вернитесь к лестнице и поднимитесь по ней. Пройдите мимо огромных чанов навоза и в комнате наверху посмотрите на фотографии. За фотографией, где сняты два мужика, тайник.

Теперь отыщите внизу складское помещение с электрокаром. Откройте ворота и выходите на улицу. Сразу у входа, слева, вы увидите ящик. Воспользуйтесь им, чтобы попасть в тайник (в самом углу). Теперь идите в дверь, которая находится с этой же стороны.

Когда вы подниметесь по первой лесенке (маленькой), то попадете на лестничную площадку, где в кирпичных стенах будут как бы узкие прямоугольные ниши. Подойдите к правой нише, которая находится прямо напротив маленькой лесенки (и ближе всех к большой лестнице) и нажмите кнопку открывания дверей – вот вы и попали в секретную комнату. Поднявшись по большой лестнице, за дверью, на балконе, вы найдете второй ключ.

Вернитесь на склад. Выйдя из его дверей, поверните налево и пройдите несколько шагов. В небольшом проходе вы увидите дверь – вам в нее.

Вы на бойне – жуткое место. Спустившись по лестнице, «откройте» стену справа (там будет небольшое углубление вроде ниши) – попадете в секретную комнату. Теперь идите в соседнее помещение. Когда вы войдете, монстр пробьет стену и нападет на вас. Убив его, сходите в то место, откуда он вылез, и возьмите третий ключ.

Возвращайтесь через склад на улицу и идите направо. Там в проходе откройте дверь и стукните посильней Бубу ломиком.

Седьмой уровень – Fun Park

Взорвите дверь гаража и вперед. Пока вы будете шататься по комнатам в поисках ключа, вы наверняка забредете в крошечный закуток, где сложены подарки и есть не открывающаяся дверь. На стене висит плакат – «впрыгните» в него – там тайник. Ключ же преспокойно лежит на столе в комнате с огромным телевизором.

Вернитесь к стойке администратора и откройте дверь, куда «посторонним вход запрещен». Под кассой нажмите рубильник и идите во дворик. Дверь с надписью «Exit» заперта, так что вам во вторую.

Если хотите пошарить по тайникам, сначала пройдите по длинному коридору прямо, поднимитесь на второй этаж, потом по еще одной лестнице и остановитесь. Перед собой вы увидите игральный автомат, а рядом автомат по продаже Кока-колы. Там же будет вентиляционная решетка, за которой находится секретное место.

Идите по этому этажу до конца и спуститесь по деревянной лестнице вниз. За перегородкой (спустившись по лестнице, вы уткнетесь в нее носом) стоит музыкальный аппарат. За ним тайник, где лежит ружье. Больше ничего примечательного здесь нет.

Вернитесь обратно в длинный коридор. Теперь вы должны повернуть в комнату, где стоит бильярдный стол, а в углу, чуть подальше, два автомата по продаже Кока-колы. Напротив автоматов две мишени. Стрельните в левую – откроется еще одно секретное место.

Теперь откройте дверь-окно и выйдите на улицу. Пройдя по несложному лабиринту, на ящике с цифрой «3» вы найдете ключ.

Идите к двери с надписью «Exit», высадите окно и вперед – на улицу. Буба ждет вас в кузове большого грузовика.







Второй эпизод: Route 66 – Part II

Первый уровень – Gassin'up

Когда выберетесь из туалета, подойдите к Бубе ... и все!

Второй уровень – House Of Ill Repute

Проехавший мимо вас автомобиль врезался в фургон и пробил стену. Сходите в открывшийся тайник и наберите оружия.

Идите по дорожке, прижимаясь к правой стороне. В одном месте забора не будет, и вы попадете в секретное место.

Сначала идите в правый дом. Прежде, чем подниматься по лестнице, взорвите стену около нее, и вы обнаружите очередное секретное место. Ключ вы найдете на втором этаже, в спальне. Он лежит около окна. Выходите отсюда и идите в дом напротив.

В подвале две треснувшие стены. Одна напротив входа – там тайник. Другая – справа от него, там проход. Идите по проходу и в канализационную трубу. Когда вы из нее вылезете, поверните налево, в закуток с надписью «Area 06». Взорвав стену, вы попадете в первый дом (в котором уже были). Вам же нужно включить рубильник, чтобы открыть решетку в «Hall 23». Идите туда, нырните в трубу и плывите в противоположную сторону. Там вы обнаружите второй ключ. Чтобы больше не плавать, откройте решетку рубильником. Выходите на улицу.

Идите в хлев. В первом левом загоне, где стоит корова, – тайник. Попасть в него можно из соседнего загона по стогу сена.

Пройдите дальше. Вы попадете в курятник. Посмотрите между клетками: в центре вы увидите деревянные ворота, которые открывают дорогу к ключу. В каждом блоке клеток для кур есть одна или две кнопки. Путем долгих экспериментов я пришел к выводу, что очередность нажатия кнопок не играет существенной роли в открытии ворот. Когда вы нажимаете (расстреливаете) последнюю кнопку, ворота открываются на несколько секунд, за которые вы вполне можете успеть проскочить в них. Единственное – вы можете облегчить себе жизнь, подгадав так, чтобы последняя кнопка оказалась как можно ближе к воротам. Имейте в виду, что кнопки могут чередоваться, и если вы не успели проскочить, то в следующий раз, вам, возможно, придется нажимать другую кнопку. Прорвавшись, наконец, за ворота, возьмите на полке ключ. Вылезете отсюда по стогам сена, сваленным справа от ворот.

Идите на улицу к решетчатым железным воротам. Здесь вы увидите преданного Бубу.

Третий уровень – Mistery Dino Cave

Первое место, куда вам стоит заглянуть, это ближайший к вам проход слева. Зайдя в арку, перепрыгните каменную изгородь слева, и вы окажетесь в секретном месте. Обойдите окрестности, дом и выходите отсюда.

Перед вами два пути, один – в широченную каменную арку, второй – мимо красной кирпичной стены. Идите в арку.

В первом же дворе, на ящике, рядом с ружьем вы увидите ключ. Берите его и возвращайтесь к развилке. Кстати, если вы встанете на широкую доску, то увидите справа от не открывающихся ворот кирпичный забор, а за ним многоэтажный дом. Если вы перепрыгните этот забор, то попадете в секретное место.

Теперь ваш путь лежит мимо кирпичной стены. Зайдите в дверь-вертушку, но не торопитесь совать нос в «Мистическую пещеру». Сначала посетите местные туалеты. В одном из них будет три кабинки (в женском). В средней кабинке нужно сломать вентиляционную решетку, и вы доберетесь до секретной комнаты.

В пещеру можно пройти двумя способами. Если не хотите долго плутать по ней, то сделайте так. Идите в центральный вход, над которым висит вывеска «Mistery Cave». С самого начала держитесь правой стены, следуя всем изгибам и поворотам. Вы обязательно выйдете к рубильнику, который нужно включить. Вернитесь обратно и идите в противоположный проход. Снова держитесь правой стены, и вы выйдете к подземному озеру. Нырните в него, проплывите под скалами и вынырните с другой стороны. Перед вами будет открытая дверь. Зайдите в нее и отыщите на стене кнопку-рубильник с надписью «Control». Нажав ее, вы задействуете механизм выдвижения моста.

Смело идите на другую сторону. Если хотите убрать мост (для порядка), то там тоже есть соответствующая кнопка. В помещении, куда вы попадете, в центре стоит колонна с кнопкой: нажмите ее. Откроется дверь, за которой будет второй ключ. Кстати, справа от двери, есть узкий проход, а рядом лесенка. Спустившись вниз, вы найдете кое-что полезное для себя. Взорвите стену рядом с тем местом, где стоят бочонки с порохом. Через печь для сжигания тру-

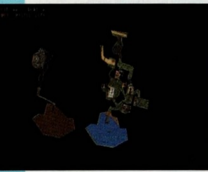


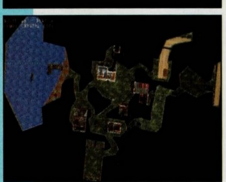


пов вы можете выйти на улицу ко второму двору.

В этом дворе на втором этаже хорошо видно застекленное окно. Разбейте его и запрыгните туда. Во второй комнате откройте дверь и идите по коридору прямо и вниз по лестнице. В зале вы увидите закрытые ворота – вернетесь сюда, когда достанете третий ключ. В стене коридора, справа, есть вентиляционное отверстие, которое приведет вас на улицу во внутренний дворик. В любом случае вам нужно попасть в подвал (вход туда закрыт занавеской).

Теперь пришло время быстрых действий. Рубильник включает и выключает ленту транспортера. По цепи вы доберетесь до красной кнопки, которая выключает на несколько секунд пилу в проходе, а также сможете с цепи спрыгнуть в проход. Действуйте! Советую сохраниться перед этим. Когда вы попадете, наконец, в это богом забытое место, то увидите третий ключ. Взорвав в углу бочки, вы откроете проход. Можете не мучаться, снова пролезая через пилу, а нырнуть в колодец в проходе и выплыть на улице.







Вернитесь в зал, откройте ворота и приветливо стукните Бубу ломом.

Четвертый уровень – Camry Cristal Lake

Изучение местных достопримечательностей лучше начать с первого дома слева. Во второй комнате, на стене, вы увидите большую надпись «Nut», а рядом электрический шкаф. Откройте его и попадете в секретное место.

Теперь идите во второй дом слева. Это деревенский туалет. Если приглядитесь, то в потолке увидите вентиляционную решетку. Разбив ее и проявив немного ловкости, вы попадете в тайник. Еще больше ловкости вам понадобится, чтобы благополучно вылезти из него.

Набрав жизней и оружия, вы готовы к тяжелым испытаниям. Идите к большому двухэтажному дому с балконом. Обойдите его. За домом есть изгородь, через которую хорошо просматривается желанный ключик. Чтобы его достать, необходимо забраться на балкон. Для этого воспользуйтесь деревянным неподвижным ящиком и железной скобой в стене дома. С балкона прыгните за ограду и возьмите ключ. Вернуться обратно можно, пододвинув большой деревянный ящик, на котором лежал ключ к ограде.

Если вы встанете спиной к центральной двери большого дома, то увидите две дороги, ведущие в разные стороны. Идите по левой, той, что ближе к туалету. Вы выйдете к небольшому невзрачному дому, справа от которого будет калитка, ведущая ко второму ключу (он лежит у средней мишени). Не торопитесь бежать за ним. Изучите дом и окрестности. С обратной стороны дома (напротив входа в пещеру) есть электрический шкаф, за которым находится секретное место. И нечего совать свой нос в пещеру: без третьего ключа вам там делать нечего.

Взяв ключ, идите обратно к двухэтажному дому. Если вы внимательно исследовали его, то наверняка заметили вход в подвал. Идите туда. Ничего примечательного на первый взгляд там нет. Отодвиньте от стены большой деревянный ящик, и вы увидите рубильник. Включите его – откроется дверь в секретное место.

Дальше вы можете дойти до самого конца тайника и провалиться в колодец, который приведет вас в очень важное для дальнейшей игры место, а можете прочитать следующий абзац и поступить по-другому.



Выйдите из подвала и идите по правой дороге, придерживаясь правой стороны к калитке. Откройте ее, и вам откроется великолепный вид на озеро. Чтобы не тратить драгоценный воздух, изучая подводный мир озера, сразу залезьте на вышку и включите кнопку-переключатель. Теперь нырните под мостки и плывите в проход.

Всплыв в маленьком водоеме, не спешите вылезать на улицу. Прямо напротив выхода, в стене, ниша, открыв которую, вы сможете набрать много динамита и здоровья. Теперь вылезайте отсюда и идите во внутренний двор. Перебив врагов, которые постоянно появляются здесь непонятно откуда, подумайте, где же может быть третий ключ. Он лежит на самом высоком столбе. Используя маленькие столбики, падая и чертыхаясь, доберитесь до него и идите в пещеру.

Открыв последние ворота в изгороди, вы упадете в объятья Бубы.

Пятый уровень – Bigfoot Convention

На этом уровне будет столько лабиринтов и кнопок, что хватило бы еще на одну игру. Хочу дать вам один совет: чтобы не заблудиться в «трех соснах» и не пропустить какой-нибудь важный поворот (которых в этой игре полно), проходите мимо столбов, включив карту.

Сначала идите налево. Первое место, куда вы придете напоминает театр под открытым небом. По крайней мере, здесь есть скамейки и кирпичное сооружение, напоминающее сцену. Убив монстров, разгуливающих по сцене, приглядитесь – на сцене лежит ключ, но пока он недосягаем, значит, придется сюда вернуться позже. Если вы стоите лицом к сцене, то справа от вас будет проход. Идите туда.

Вы вышли к деревянной будке с надписями «In» и «Out». Проверьте кустарник справа от будки – там секретное место. Перелезть через забор вам при всем желании не удастся, так что идите дальше.

С этой полянки можно попасть в три новых места. Но для вас представляет

интерес только одна дорога. Чтобы попасть на нее, держитесь как можно левее.

Вы на поляне, где в ряд выстроились кабины туалетов. Проверьте их. Во второй кабинке за панелью есть тайник. А, прыгнув в «очко» четвертой кабинки (для этого лучше всего присесть), вы попадете в канализационный сток. По трубе вы выберетесь наружу. Как и во всех «приличных» городах, здесь вонючая жижа стекает в озеро. Справа от водопада есть кустарник, в котором проход. Если вам нужны боеприпасы, загляните туда. Выбирайтесь на сушу и идите прямо.

Вы на полянке, где стоит пенек. Если вы встанете на него так, чтобы за спиной был сплошной кустарник, то дорогой справа будет та, откуда вы пришли, а прямо и слева – те, куда вы можете пойти. Обе дороги приведут вас в одно и тоже место, но из-за обилия поворотов там легко заблудиться. Пользуйтесь картой. Левая дорога немного сложней, держитесь левой стороны, и вы выйдете к дому. Если вы пошли прямо, то держитесь правой стороны.

Вы на поляне с домом. Обойдите его: изгородь сломана и перед вами дорожка. Идите по ней к кирпичному сооружению. Это задняя стена сцены, где вы видели ключ. Поднимитесь по деревянной лестнице на крышу и возьмите ключ.

Вернитесь к дому. На втором этаже в спальне открытое окно, вылезьте из него и по карнизу идите направо до конца. Залезьте в окно и на кровати возьмите ключ. На крыше сарая, который стоит рядом с домом, есть патроны. Чтобы их достать, воспользуйтесь другим окном (широким) на втором этаже дома.

Вернитесь к сцене и откройте дверь. Возьмите ключ. Спрыгните со сцены и идите в проход, где стоит деревянная будка. От нее – к туалетам. Воспользуйтесь большим ящиком, чтобы перелезть через забор. На поляне, куда вы попали, откройте дверь в скале.

Эта задача на ловкость и меткость. Перед вами вонючий канализационный ручей. Над каждым из люков будет одна или две кнопки. Стреляйте всегда по черной. Вы должны успевать стрелять так быстро, чтобы люки не успели закрыться перед вашим носом. Всего вас ждет пять дверей и пройти их нужно одним махом. Ни сохраниться, ни обмануть компьютер другим образом вам не удастся (конечно, кроме кодов). Если вы застрянете между четвертой и пятой дверью, стрельните по красной кнопке и в стене около четвертой двери откроется тайник.

Когда вы после нескольких часов мучений попадете за последнюю дверь, глупая морда Бубы, стоящего на улице, покажется вам самой красивой рожей на свете.

Шестой уровень – Hoover Dam

Зайдя за угол, можете проводить прощальным взглядом лифт, увозящий Бубу в сопровождении шерифа. Не удивительно, что его забрали...

Теперь надо найти способ его вызволить. Обойдите серое здание коллектора и поднимитесь по лестнице на крышу. Разбейте вентиляционную решетку и спрыгните вниз. Когда будете ходить по этому уровню, обращайте внимание на надписи на стенах и пользуйтесь картой, чтобы не заблудиться. Хотя, я думаю, это описание достаточно подробное, и вы пройдете этот уровень без труда.

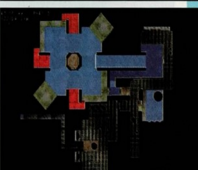
Итак, вы на третьем уровне (Level 03). Если вы внимательно посмотрите за решетку, то увидите ключ, достать который отсюда вы не сможете. Придется идти в обход. Поднимитесь по лестнице на второй уровень (Level 02). Никуда не прыгая, поверните налево (за угол) и идите по коридору до конца. Вы увидите лестницу справа, поднимитесь по ней.

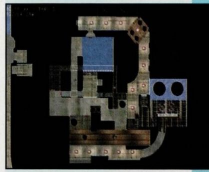
Пройдя немного прямо, вы попадете в комнату, где есть лифт (закрытый), кнопка и вентиляционная решетка. Запомните это место: вы сюда еще вернетесь. Включите кнопку-переключатель – откроется проход напротив. Вам нужно в него попасть. Сделать это можно двумя способами. Первое – разбейте вентиляционную решетку и пройдите по вентиляционному туннелю до конца, спрыгните вниз, пройдите по узкому зеленому туннелю до конца и поднимитесь по лестнице. Преимущество этого способа в том, что вы сможете набрать оружия и патронов. Второе – спуститесь вниз так же, как поднимались в эту комнату. В любом случае вы окажетесь в одном и том же месте. Пройдите немного вперед и поверните налево.



Дойдите до конца коридора, и вы увидите комнату с водой. Поднимитесь по лестнице и идите в проход. Перед вами на стене надпись Level 02, а слева – лифт. Идите направо мимо решеток и труб. Вы пройдете мимо еще одного лифта. В самом конце вы увидите в полу вентиляционную решетку. Сломав ее, спуститесь вниз и по узкому зеленому туннелю доберитесь до рубильника. Включите его и возвращайтесь.

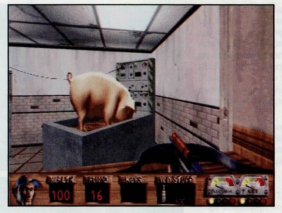








Открылся лифт: сядьте в него и нажмите кнопку открывания дверей. Вы приедете на третий уровень, где увидите ак-

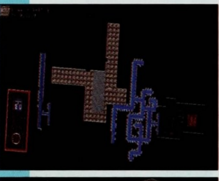




валанг. Хватайте его, он вам скоро очень пригодится.

Идите по коридору, затем по ступенькам вниз и возьмите ключ. Нажмите кнопку-переключатель и идите в открывшийся лифт.

Вы приедете на знакомый вам второй уровень, только теперь все затоплено. Напрягите память и доберитесь до комнаты напротив (там, где лифт, кнопка и вентиляционная решетка). Если это для вас затруднительно, то, нырнув, плывите в проход и до развилки, поверните налево (увидите лестницу) и вверх – вот вы и на месте!







Лифт привезет вас на улицу (Level 01). Гордо помахивая ключиком, вы направляетесь к двери коллектора и... облом! Придется вам плыть на другую сторону. Заплыв начинайте от стены, потому что сильное течение будет вас относить в сторону. И делайте все как можно быстрее.

На другой стороне стоит аналогичное здание коллектора. Тем же путем (через крышу) заберитесь в него. На стене вы увидите большую букву «В». Поднимитесь по лестнице и идите по коридору налево. В самом конце включите рубильник. Теперь вернитесь к началу коридора – открылся проход – вам в него.

Прямо перед собой вы увидите ключ, но достать его отсюда не получится. Идите по коридору до конца и залезьте в огромную трубу. Вы попадете в помещение, где лежит ключ. Возьмите его. Оглядитесь – три лестницы. По какой же подняться? Да по любой. Главное – нажать все три кнопки, тогда в центральном сооружении откроются двери. Только истинный 3d-шник сможет запрыгнуть сюда и нажать рубильник. В том месте, где лежал ключ, откроется небольшой проход. Выбирайтесь через него отсюда.

Поднимитесь по лестнице и поверните налево – вам в дверь. Напротив двери в зеленой стене есть еле заметная стенная панель, открыв которую, вы попадете в секретную комнату. Идите дальше и нажмите кнопку-переключатель, чтобы освободить клапан «В». Поднимитесь по лестницам, разбейте вентиляционную решетку и идите до конца. Когда попадете в воду, не пугайтесь, плывите себе дальше. Вы выйдите на первом уровне. Только теперь везде будет вода – здорово вы поработали. Срочно всплывайте. Идите в виднеющийся проход.

Да, это лифт! Поднимитесь на нем, и вы окажетесь в кабинете шерифа. В столе три красные кнопки – одна из них открывает камеру Бубы.

Седьмой уровень – Oddity Museum

На этом уровне над головой кружат летающие тарелки, а по дорогам носятся автомобили, так что берегите свою молодую жизнь, чтобы не умереть глупо под колесами.

Чтобы долго не ходить туда-сюда по дороге, поверните налево и идите до поворота. Вы увидите висящую над землей летающую тарелку. Идите в ту сторону. Сама тарелка вам пока не нужна, так что сверните направо к зданию музея.

Главный вопрос здесь, как попасть за ширму в кинозал. Сразу после синей стены есть стена с пятью картинками. Вам нужно нажать клавишу открывания дверей около четвертого рисунка (он точно отображает рисунок на выжженной земле, который можно увидеть из окна второго этажа) – ширма поднимется.

Берите в кинотеатре ключ и идите открывать дверь. Разделавшись с монстрами, обойдите с любой стороны скалу, и вы увидите на поле летающую тарелку. Чтобы в нее попасть, просто войдите в свет, выходящий из тарелки.

Вы должны перепрыгивать с одной светящейся площадки на другую, пока не попадете в очень странное место: оно освещено синим цветом и содержит множество ячеек, в которых находятся законсервированные представители земной цивилизации. Пользуясь картой, ходите по этому месту до тех пор, пока не попадете в длинный коридор, из которого вас перенесут в такую же ячейку. Разбив ее, выйдите на освещенное поле и начните охоту. Убив всех женщин-инопланетянок, вы наконец-то закончите эту игру.

Александр Лещинский

Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

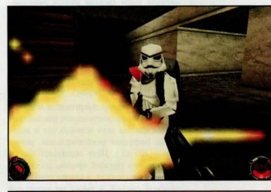
JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

Разработчик	Lucasarts
Издатель	Lucasarts
Жанр	«3D-action»
Выход	февраль 1998г.
Рейтинг	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166 и выше).
Оперативная память – 16 Мбайт (рекомендуется 32 Мбайт).
Видеокарта – PCI-совместимая, с 1 Мбайт памяти (рекомендуется аппаратный видеоускоритель типа 3Dfx).
Необходимый объем на жестком диске – 53...191 Мбайт + 20 Мбайт для временных файлов.
Привод CD-ROM – двухскоростной (рекомендуется восьмискоростной)
Игра занимает два CD.
Знание английского языка – не обязательно.
Игра требует наличия Dark Forces II: Jedi Knight.
Через локальную сеть IPX или TCP/IP могут играть до 8 человек.
Через Интернет могут играть до 4 человек (при наличии у всех участников процессора не ниже Pentium 133 и при скорости связи не ниже 28.800 бит/сек).
Установив связь по модему, можно играть вдвоем (при скорости связи не ниже 14.400 бит/сек.).
Вдвоем можно играть также через нуль-модем.

PC CD ROM





Продолжение, достойное оригинала?

В том, что у вышедшего в прошлом году Dark Forces II: Jedi Knight будет продолжение, сомнений не было. Любители Quake I могут говорить что угодно, но в режиме однопользовательской игры Jedi Knight равных тогда не было. В ней были и крутейший дизайн уровней, и наличие полноценного сюжета, и интереснейший набор нововведений (световой меч и специальные способности), – словом, все, что доктор прописал. Успех игры был вполне закономерен. Так же закономерно было и решение ребят из Lucasarts продолжить начатое. И вот это продолжение появилось.

Ну и что же нас ждет? Четырнадцать нормальных и один сверхсекретный этап для однопользовательской игры и пятнадцать арен для multiplayer, семь новых видов оружия, пять новых способностей Джедаев, новые враги и, естественно, новая сюжетная линия.

Однако бюджет у разработчиков на этот раз был не очень высок, так что прекрасных фильмов-вставок, создававших уникальную игровую атмосферу, уже не будет. Вместо них нам покажут весьма посредственные ролики, сделанные при помощи движка и моделей самой игры. При всем моем уважении к создателям игры приходится признать, что после графического великолепия, продемонстрированного Quake 2, эти ролики выглядят весьма убого.

Возможные проблемы

Прежде всего не устанавливайте Mysteries of the Sith в ту же самую директорию, где установлен Jedi Knight. Если вы установите обе игры в одну и ту же директорию, то вы сможете увидеть игроков из Jedi Knight в начальном меню Mysteries of the Sith. Однако, если вы попробуете использовать этих игроков, то произойдет сбой. В этом случае вам необходимо полностью убрать обе игры с жесткого диска, после чего снова инсталлировать их – в разные директории.

Установите палитру Windows на 256 цветов или High Collor (16 bit), а разрешение экрана установите на 640x480. Если палитра будет установлена на более низкие или более высокие значения, у вас могут возникнуть проблемы с игрой (зависания). Кроме этого игра может зависнуть, если во время прохождения этапов вы несколько раз включите и выключите аппаратное ускорение графики (3Dfx).

Вниманию владельцев Diamond Monster 3D! Иногда при начале новой игры или после выхода из основного меню вы можете увидеть черный экран, на котором видны только мониторы состояния. Если у вас это происходит – значит, DirectX не обновил драйвера для 3Dfx. В этом случае вам нужно или переустановить DirectX 5.0, или обновить драйвера 3Dfx до версии 1.09.

Что же касается других аппаратных ускорителей графики, то у некоторых из них есть ограничения на минимальный размер используемых текстур. В этом случае вам необходимо установить этот размер, находясь в меню «Setup», подраздел «Display». Вот список некоторых 3D карт и минимальные размеры используемых ими текстур:

NEC Technologies PowerVR: 32

Matrox Graphics Mystique: 8

Matrox Graphics Millennium II: 8

ATI Xpert@Play or Xpert@Work: 8

Но не это самое печальное. На волне успеха Tomb Raider началась самая настоящая феминизация жанра 3D-action. Поймите меня правильно – я против женщин ничего не имею, но хочу видеть их достаточно сексапильными, желательно с бюстом номер пять. На «девушек с веслами» мы уже насмотрелись. А женщина-персонаж Mysteries of the Sith как раз на эту роль и тянет. Кайла Катана, к которому мы успели привыкнуть, вообще отодвинули на второй план.

Тем не менее всем фанатам Star Wars вообще и Jedi Knigt в частности, настоятельно рекомендую сыграть в Mysteries of the Sith.

А для всех остальных игроманов замечу, что не Quake'ом единым жив человек, иногда хочется чего-нибудь еще. И с ролью этого самого «чего-нибудь еще» Jedi Knight: Mysteries of the Sith справляется великолепно.



Сюжет

Минуло пять лет с тех пор, как Кайл Катан, герой предыдущего Jedi Knight, победил Джерека и его последователей. Оставшись верным Светлой стороне Силы, он стал настоящим Джедай Рыцарем. И у него появился ученик, точнее, ученица, по имени Мара Джейд. Придумал Мару известнейший американский писатель-фантаст Тимоти Зан (Timothy Zanh). По заказу компании Lucasfilm он написал прямое продолжение саги о приключениях главных героев «Звездных войн» – Люка Скайуокера, Хэна Соло, принцессы Лейи и других. Трилогия Зана – «Наследник Империи»(Heir to the Empire, 1991), «Приход Темной Силы» (Dark Force Rising, 1992) и «Последний приказ» (Last Command, 1993) – стала настоящим событием в американской фантастике тех лет. Кстати, эта трилогия переведена на русский язык, и я рекомендую вам ее прочитать.

Согласно сюжету книг Зана, Мара Джейд – бывший личный агент Императора Палпатина, Джедай-недоучка. После падения Империи Мара пережила множество приключений и, в конце концов, под влиянием Люка Скайуокера перешла на сторону Новой Республики. Решив закончить свое обучение, она присоединилась к Кайлу.

Управление. Меню «Control»

Управление игрой осуществляется при помощи клавиатуры в сочетании с мышью или джойстиком. Клавиши управления можно переназначить в меню «Controls».

Для входа в это меню щелкните на «Setup», если вы еще не начали прохождение задания. В противном случае нажмите Esc и в появившемся основном меню выберите «Setup». Появятся несколько дополнительных меню:

General – здесь можно включить или отключить видеофрагменты и субтитры. Очень важна опция вращения автокарты. Если вы не включите ее, то всегда будете смотреть на автокарту с фиксированной точки, что, на мой взгляд, не очень-то удобно;

Gameplay – здесь я рекомендую включить «Auto Aiming» – тогда ваше оружие будет автоматически наводиться на врагов, что значительно повысит точность стрельбы (однако, если враг стоит рядом со взрывоопасными контейнерами, вы не сможете подорвать их, а будете палить по врагу, как бы ни поворачивали ствол оружия).

Не мешает включить «Aiming Crosshair» – появится перекрестие прицела, очень важное в поединках на световых мечах (подробнее об этом ниже).

А «Lightsaber Auto-camera» лучше выключить, иначе при размахивании мечом будет автоматически включаться внешняя камера. Выглядит это, конечно, красиво, но попасть по врагу мечом станет труднее, да и требования к системе резко возрастут.

Опцию «Keep Lightsaber» тоже отключите, а не то ваши герои наотрез откажутся расставаться со своими мечами.



Обязательно отключите «No Dangerous Weapons», иначе компьютер не позволит вам применять опасные виды оружия (ракетную пусковую установку и ударно-волновое ружье) в закрытых помещениях;

Display – тут вы можете выбрать графическое разрешение и задействовать трехмерную акселерацию (только не забудьте сначала проверить, поддерживает ли ее ваша видеокарта, иначе рискуете «подвесить» компьютер);

Sound – настройка звука и музыки;

Controls – выбор органов управления («мышь» или джойстик), настройка управляющих клавиш. В подменю «Options» стоит включить опции «Enable Freelook» (вы сможете одновременно двигаться и вертеть головой во все стороны, не поворачивая корпуса) и «Always Run» (всегда будете передвигаться бегом).

Мониторы состояния

Непосредственно во время игры в нижних углах игрового экрана (если вы не максимизировали его) размещаются два полукруглых монитора HUD (Heads-Up Display).

Слева – монитор энергощита и «жизни». Состояние энергощита демонстрируется цветом двух зеленых дуг и зелеными цифрами (максимальное значение – 200 ед.). Щит защищает вас от воздействия оружия врагов, но бесполезен при падениях, в случае контакта с опасной средой, а также не защищает от укусов драконов и ударов силовых топоров гаммореанских стражников. Красная область и цифры того же цвета – это индикатор вашего здоровья.

Монитор в правом нижнем углу показывает количество боезапаса для выбранного в данный момент оружия (красные цифры), уровень заряда батарей и запас Силы.

Заряд батарей показан полукругом маленьких желтоватых огоньков. Если они светятся ярко, заряд есть. А потускнели – значит, заряд иссяк. Энергия батарей нужна для работы инфракрасных

очков и фонаря. Когда запас этой энергии будет исчерпан, они отключатся. Пополнить заряд вы можете, подобрав батарейку или инфракрасные очки. Рядом с индикатором заряда батарей находится отдельная лампочка. Она горит, когда вы включаете фонарь для освещения (о фонаре мы еще поговорим).

Запас Силы показан тонкими красными линиями внизу. Он истощается при применении вами способностей Джедай-рыцаря. Восстанавливается запас Силы автоматически с течением времени. Скорость регенерации и сам размер запаса зависят от уровня посвящения персонажа (его можно узнать, нажав **Esc** и выбрав после этого пункт «Jedi Powers» – уровень будет указан под вашим именем). Подробнее об этом см. в разделе «Способности Джедай-рыцаря».

Оружие

«Туманная религия и древнее оружие не заменит тебе хорошего бластера, малыш» – Хэн Соло («Звездные войны», фильм первый).

Ваш арсенал и оборудование по большей части перекочевали из первого Jedi Knight, но кое-какие приятные вещицы разработчиками были добавлены. По умолчанию оружие вызывается цифровыми клавишами на основной клавиатуре.

Первым в арсенале значатся ваши крепкие ***кулаки***. Их удар весьма слаб и действует, само собой, только на коротком расстоянии. Зато кулаки всегда с вами. Это вам весьма пригодится при прохождении одного из этапов (восьмого).

Световой меч Джедая (Jedi Lightsaber) у обоих персонажей есть изначально. По замыслу Джорджа Лукаса это самое сильное оружие во Вселенной «Star Wars». Меч способен разрезать материалы, которые не может пробить другое оружие (шкуру дракона, некоторые двери и решетки). Недостатки меча в том, что он действует только на коротком расстоянии и требует точного прицеливания. Бить мечом можно двумя способами: при нажатии «Fire Primary» ваши герои поражают врагов одним широким взмахом, а при нажатии «Fire Secondary» наносят два быстрых удара, однако в этом случае вам надо стоять к врагу вплотную.

Есть у светового меча и дополнительная особенность – с его помощью ваши герои способны отражать выстрелы врагов. Для этого вам надо просто включить его и не нажимать клавиши «Fire Primary» или «Fire Secondary». Но учтите, меч отразит все 100% только в том случае, если по вам стреляет один-единственный враг и вы стоите на месте. Если же врагов несколько или вы двигаетесь в любом направлении, то меч вас спасет далеко не всегда.

Эту особенность светового меча стоит применять вкупе со способностью «Притягивание». Включаете меч, выбираете эту способность, нажимаете ее клавишу и сближаетесь с врагом. Первые несколько его выстрелов до вас не дойдут, а когда вы приблизитесь к врагу достаточно близко и «Притягивание» начнет действовать (появятся синие круги), обезоружьте его и тут же полосните мечом. Учтите: в отличие от первого Jedi Knight, в Mysteries Of The Sith обезоруженные вами враги, хотя и не могут подобрать оружие, не станут совсем легкой добычей. Они постараются подойти к вам поближе и пустят в ход кулаки, от которых вас защитное поле не убережет! Так что будьте осторожны. В связи с этим рекомендую использовать световой меч в паре со способностью «захват».

Боезапас для меча не требуется.

С ***усовершенствованным бриярским пистолетом (Modified Bryar Pistol)*** начинает игру Кайл. Огневая мощь вполне прилична. Главное достоинство – точность стрельбы. На короткой и средней дистанции пистолет не промахивается (конечно, если вы навели его точно). Кроме этого пистолет очень экономичен: тратит на выстрел всего одну единицу энергии. Недостаток – малая скорострельность. Поэтому в ближнем бою пистолет применять особенно не стоит: враг успеет наделать в вас больше дырок, чем вы в нем. Еще один недостаток пистолета присущ всем энергетическим видам оружия: чем дальше стоит враг, тем слабее будет полученное им ранение. Тип боезапаса – энергетические единицы (Energy Units). Максимально возможный боезапас – 500.

В игре есть и еще один пистолет – ***тяжелый бластер DL-44 (BlasTech DL-44 Heavy Blaster Pistol)***. Кайл сможет подобрать его на самом первом этапе, а Мара Джейд имеет эту «игрушку» изначально. По идее, это более мощный вариант пистолета, но так ли это на самом деле – я не понял. Скорее всего, DL-44 ввели просто для разнообразия. Во всяком случае, точность стрельбы и скорострельность у него те же, что и у бриарского пистолета Кайла. Кстати, фанаты «Звездных войн» несомненно вспомнят, что DL-44 – любимое оружие капитана Хэна Соло (Han Solo). Максимально возможный боезапас – 500.

Винтовку-бластер (Blaster Rifle) вы сможете подобрать у убитого врага во время самого первого задания. Хотя по огневой мощи винтовка немного уступает пистолету, зато она обладает намного большей скорострельностью. Главный недостаток винтовки – малая точность попаданий. Поэтому лучше применять ее в ближнем бою: реже будете мазать, да и врага прикончите быстро. Неточность стрельбы винтовки зависит не от вас – она заложена создателями игры. Так что не старайтесь с ней справиться – все равно не получится. Тип боезапаса – энергетические единицы. Максимально возможный боезапас – 500.

Оптический прицел (BlasTech BH-35 Electroscope) превращает винтовку-бластер в потрясающее по эффективности и убойной силе оружие. Теперь за один выстрел винтовка расходует четыре единицы питания, зато укладывает кого угодно, за исключением AT-ST. Кроме того, винтовка бьет на любое расстояние. Стоит вам увидеть кого-то вдали – сразу вытаскивайте винтовку и укладывайте врага еще до того, как он вас заметит.

Тепловой детонатор (Thermal Detonator) играет роль гранаты. Вы впервые найдете это оружие при прохождении первого этапа. При точном попадании способен уложить любого противника. Применять детонатор можно двумя



способами: вы можете просто бросить его во врага, нажав клавишу «Fire Primary», и детонатор взорвется сразу при соприкосновении с препятствием (стеной, врагом и т. п.). Если же нажать клавишу «Fire Secondary», то детонатор взорвется через 3 сек. При этом, если он упадет на пол, то будет просто катиться в направлении броска. Бросать детонатор также можно двумя способами. Если хотите поразить врага вблизи, нажмите соответствующую клавишу и быстро отпустите. При броске на большое расстояние нужно нажать клавишу выстрела и отпустить ее через некоторое время. Чем дольше клавиша оставалась нажатой, тем на большее расстояние полетит детонатор.

Поскольку на прицеливание требуется некоторое время да и точность броска





не ахти, применяйте детонатор либо когда противник вас еще не заметил (он стоит на большом расстоянии, а вы залегли рядом с контейнером), либо если он не сможет поразить вас ответным огнем (вы – на краю скалы или шахты лифта, а противник стоит внизу). В последнем случае советую не спеша бросать детонаторы на головы врагов, применяя «Fire Secondary».

Использование детонаторов в помещении достаточно опасно. Так, если потолок низкий, то летящий по параболе детонатор может задеть его – ба-бах! – и вы ранены. Так что соблюдайте осторожность или установите в «Setup» опцию «No Dangerous Weapons».

Максимальное количество детонаторов в вашем рюкзаке – 30.

Кроме тепловых детонаторов у вас теперь появится и еще один вид гранат – ***ослепляющие бомбы (Flash Bombs).*** При взрыве они не наносят противнику вреда, а лишь лишают его зрения (то есть ваши враги на короткое время после применения этой штучки по вам не будут стрелять). Ослепляющих бомб вы найдете немного, да и проку от них, положа руку на сердце, как от козла молока.

Энергетический арбалет (Bowcaster) вы найдете в ходе прохождения этапа номер пять. Арбалет стреляет или мощным одиночным выстрелом, убивающим при точном попадании любого противника (клавиша «Fire Primary»), или четырьмя слабыми выстрелами, разлетающимися веером в разные стороны (для этого нажмите «Fire Primary» и секунду-другую не отпускайте). Если вы нажмете клавишу «Fire Secondary», то выстрел при попадании в стену или другое препятствие отразится от нее (причем отражаться он может два раза подряд).

Основной недостаток арбалета – мизерная скорострельность. Советую использовать это оружие только на большом расстоянии, тщательно прицелившись. А лучше всего – вообще не пользуйтесь арбалетом.

Тип боезапаса – единицы питания (Power Units). Максимально возможный боезапас – 500.

Имперская барабанная винтовка (Imperial Repeater Rifle) – пожалуй, самое классное после снайперской винтовки оружие. Вы подберете ее, проходя первый этап игры. Ее главное достоинство – великолепная скорострельность. Кроме того это оружие довольно экономично (на выстрел тратится всего одна единица питания), да и убойная сила неплоха. В игре вы найдете достаточно боеприпасов к этому оружию, так как им вооружены и ваши враги.

Стреляет винтовка или непрерывным потоком выстрелов (клавиша «Fire Primary»), или короткими очередями по три выстрела (клавиша «Fire Secondary»).

Тип боезапаса – единицы питания. Максимально возможный боезапас – 500.

Ракетная установка (Rail Gun) – мощнейшее оружие, которое вы подберете в ходе прохождения первого этапа. При точном попадании ракета или сразу взрывается (клавиша «Fire Primary»), или «впивается» в жертву и некоторое время дымится перед тем, как бабахнуть (клавиша «Fire Secondary»). Ракеты поражают не только людей, штурмовиков (солдат Империи в белых доспехах) и инопланетян, но и шагающие танки. Попадите в танк три-четыре раза – и ему конец.

Хотя стреляет это оружие быстрее, чем арбалет, все же низкая скорострельность – его явный недостаток. Второй «минус» – ракета летит медленно, и враг может успеть увернуться.

Тип боезапаса – ракеты (Rail Charges). Максимально возможный боезапас – 30.

В Mysteries of the Sith добавлен еще один вариант ракет – ***самонаводящиеся (Seeker Rail Detonators).*** Они ярко-красного цвета, при выстреле автоматически поворачиваются в воздухе и летят к ближайшему врагу. К сожалению, таких ракет вы найдете немного. Максимально возможный боезапас – 30.

Управляемые заряды (Sequencer Charges), они же мины, вы сможете подобрать на самом первом этапе. Устанавливать заряды на полу можно в двух режимах – автоматическом и ручном. Для переключения между режимами нажмите повторно нажмите клавишу вызова данного оружия. В автоматическом режиме установки заряды действуют следующим образом: нажав «Fire Primary», вы кладете заряд на пол, и через две секунды он взрывается. Если же вы нажмете клавишу «Fire Secondary», то тоже положите мину на пол, но мина в этом случае взорвется лишь при чьем-нибудь приближении к ней (в том числе и при вашем).

В ручном режиме установки заряды, положенные на пол, спокойненько лежат, ожидая, пока вы нажмете кнопку дистанционного управления в левой руке. Как только вы это сделаете, заряды взорвутся. Таким образом вы можете заранее приготовить для врагов ловушку, в которую потом их заманите и подорвете. В ручном режиме вы можете заложить не более 10 зарядов.

Заряды практически бесполезны при игре в одиночку, зато в многопользовательской игре они зарекомендовали себя наилучшим образом.

Максимально возможное количество зарядов в рюкзаке – 30.

Стоукерская ударно-волновая винтовка (Stouker Concussion Rifle) – мощное оружие, стреляющее «пулями» из сжатого ионизированного воздуха и поражающее за счет ударной волны взрыва.

Винтовка может стрелять зарядом массового поражения (клавиша «Fire Primary»), который при попадании выбрасывает беловатое облачко, убивающее всех врагов, оказавшихся рядом. Не применяйте такой выстрел в закрытых помещениях – только себе навредите. Второй тип выстрела – узконаправленная волна (клавиша «Fire Secondary»), поражающая только того врага, на которого направлен ствол винтовки. Этот тип выстрела можно без опаски использовать в любом месте.

Единственный недостаток ударно-волновой винтовки – у нее невелика скорострельность.

Тип боезапаса – единицы питания. Максимально возможный боезапас – 500.

Карбонитовое ружье (Carbonite Gun) – опрыскивает вашего противника серой жидкостью, от которой он временно «замерзает» и становится похож на снеговика из бетона. Пока он в таком виде, один-единственный удар кулака или выстрел разобьют его на куски. Но если вы замешкаетесь, враг оттает и бросится в бой. Бестолковое оружие, которое Мара найдет во время этапа номер девять.

Тип боезапаса – емкости с карбонитом. Максимально возможный боезапас – 20 единиц.

Несколько раз вам попадется ***стационарная пушка (Repeating Blaster Cannon)*** – вы ее ни с чем не спутаете. Чтобы стрелять, встаньте к ней вплотную и нажмите пробел. Если у вас есть боезапас для пушки (похож на аккумуляторные батареи для автомобиля), вы сможете двигать стволом. Для возобновления путешествия (не век же вам у пушки сидеть), просто выберите любое другое оружие из имеющегося при вас.

Оборудование

Оборудование – это те штучки, которые вы можете носить с собой в рюкзаке и применять по мере необходимости.

Фонарь (Head Light) при вас с самого начала игры. Служит для освещения темных мест, потребляет мало энергии батарей, но зато выдает ваше присутствие врагам.

Инфракрасные очки (Infra-red Goggles) позволяют вам видеть во тьме и заглядывать в темные углы. Как только найдете очки, применяйте их вместо фонаря: они не светятся и не привлекают врагов. Однако очки потребляют очень много энергии.

Емкость с бактой (Bacta Tank) – это цилиндр, наполненный прозрачным биологическим раствором, заживляющим практически любые раны. Применение емкости с бактой восстанавливает здоровье на 30 ед. В рюкзаке у вас может быть не более пяти емкостей с бактой.

Одежда таскенов (Tusken Clothing) изменяет внешний облик Мары Джейд, делая ее похожей на таскена. Одежда понадобится вам при прохождении этапа номер пять. Подробнее об этом см. раздел «Прохождение».

Гаечные ключи (Wenches) в некоторых случаях пригодятся, чтобы передвинуть задвижки. Гаечные ключи остаются в вашем рюкзаке до окончания этапа, после чего пропадают.

Напоследок скажу немного о предметах, которые вы можете подобрать и тут же применить.

Квадратный ***контейнер-аптечка (Health Pack)*** восстанавливает вашу «жизнь» на 20 ед.

Рюкзаки (вы их ни с чем не спутаете) бывают разные (например, ***«Stormtrooper Backpack»*** или ***«Smuggler Backpack»***) и по-разному восстанавливают ваш энергетический щит, здоровье и добавляют боезапас для некоторых видов оружия.

Бронежилет (Armour Vest) – это нагрудник тускло-серого цвета, восстанавливающий ваш энергощит до уровня 200 ед.

«Оживление» (Revive) похож на нагрудник, но ярко-оранжевого цвета. Полностью восстанавливает «жизнь» и энергощит.

Ярко-красный цилиндр – это ***сверхзаряд (Weapon Supercharge)***, в несколько раз увеличивающий скорострельность всех видов оружия (примерно на 10 сек. реального времени; при этом цифры на индикаторе боезапаса на правом «HUD» окрасятся в желтый цвет). За пару секунд до истечения времени действия сверхзаряда цифры начнут мигать и вы услышите звуковой сигнал.

Есть еще и ***суперщит (Shield Supercharge)*** – яркий бронежилет, который делает вас на короткое время неуязвимым для оружия врагов.

Сверхзаряд Силы (Force Surge) усиливает ваши способности Джедая: теперь «захват» действительно потреплет врага, а «защита» будет действовать дольше. В Mysteries Of The Sith есть два вида сверхзаряда Силы – темно-красная звезда и синий куб. При однопользовательской игре они ничем, кроме внешнего вида, не различаются.

Ваши враги

Врагов у вас будет много – это и Имперские войска, и враждебные инопланетяне, и просто чудовища.

Имперские войска:

Штурмовики (Stormtroopers) – солдаты в белых доспехах. В игре их теперь три вида. Первый вид – обычный штурмовик, вооруженный винтовкой-бластером. Второй тип – штурмовики, вооруженные барабанной винтовкой. От обычных штурмовиков их можно отличить по красноватому наплечнику на правом плече. Третий тип – штурмовики, вооруженные ракетными установками. Их отличает ярко-желтый наплечник. Их старайтесь уничтожать в первую очередь, так как пара точных попаданий из ракетной установки – и вам конец. А вообще, все штурмовики стреляют неточно (правда, эта неточность проявляется только на приличном расстоянии от вас).

Разведчик (Scout Trooper) – солдат Империи, вооруженный пистолетом DL-44. Стреляет не спеша, но очень точно, притом с большого расстояния. К счастью, ранение пистолет наносит небольшое. Тем не менее, будьте очень осторожны с этими врагами.

Офицеры (Officers) – люди в коричневой форме. Вооружены пистолетами, ибо носить более тяжелое оружие офицеру зазорно. Однако стреляют очень точно, почти никогда не промахиваются. От разведчиков отличаются более слабой броней – убиваются с одного точного выстрела.

Коммандос (Commandos) – люди в серой форме с открытыми шлемами на голове. Набирают их из числа офицеров, но вооружены они винтовками-бластерами. Стреляют почти так же плохо, как и штурмовики, зато двигаются быстрее их. Встретятся они вам ближе к концу игры (последние 5-7 этапов), да и будет их не так уж много.





AT-ST – двуногий шагающий танк Империи. Вооружен быстро стреляющей пушкой, которая вас быстро уничтожит, если не спрячетесь в укрытие. Против танка бесполезны почти все виды оружия – лучи просто отскакивают от его брони. Уничтожить танк можно только ракетами. К счастью, попадутся вам танки всего в нескольких заданиях.

Водитель AT-ST (AT-ST Pilot) – остается после уничтожения танка. По сути представляет собой штурмовика, только вооружен всегда одним и тем же оружием (винтовкой-бластером), и форма у него черного цвета. Стреляет неточно.

Пилот TIE истребителя (Tie Pilot) – встретится лишь в нескольких случаях. Ничего особенного собой не являет, если не считать своеобразную форму.

Имперские дроиды-разведчики (Imperial Probe Droids) – железная коробка со множеством конечностей, которые торчат из нижней части корпуса. Вооружен бластерами, по силе равными винтовкам штурмовиков. Способен летать, поэтому может внезапно вылететь из-за верхнего угла здания и застать вас врасплох. При точном попадании взрывается как бомба, так что старайтесь уничтожать такие машины на расстоянии.

Кстати, о слове «дроид». Вообще-то, это – сокращение от «андроид». Так первоначально называли механических кукол, изготовлявшихся в 19 веке во Франции мастером Анри Дро. С тех пор слово «андроид» стало нарицательным, и им в фантастической литературе называют человекоподобных роботов. Однако во вселенной «Звездных войн» слово «робот» не прижилось, и его не используют, предпочитая называть все умные машины дроидами.

Дроид для проведения допросов (Torture Droid) – наш старый знакомый еще по первым Dark Forces. Маленький черный шар. Довольно медлителен и особой опасности не представляет.

Дроид-убийца (Assassin Droid) – человекообразный робот с угловатой головой (если вы играли в аркаду Shadows of the Empire от тех же Lucasarts, то сразу вспомните этого врага). Стреляет быстро и метко. На близком расстоянии советую применять барабанную винтовку. Но лучше всего расстреливать его с большого расстояния через оптический прицел.

Сторожа (Sentries) не столь опасны, сколь неприятны. Эти маленькие летающие роботы быстры, из-за чего в них непросто попасть. Зато броня у них – ерунда.

Сборочные роботы (Construction bots) используются пиратами вместо дроидов-сторожей и встретятся вам на этапе номер десять. Они больше по размерам, чем сторожа, так что убить их проще.

Ремут (Remote, робот с дистанционным управлением) – шарик, вооружен множеством разрядников, причиняющих боль. Очень верткий и неприятный противник. Однако броня – ерунда: одно точное попадание из любого вида оружия – и ему конец. Он мне попался только раз, во время прохождения этапа номер три.

Роботы-мыши (Mouse Robots) – коробочки на колесиках, ездят по полу. Не вооружены, но если вы их уничтожите, то среди обломков можете найти батарейку.

Автоматические орудийные башни (Gun Turrets) – излюбленный метод обороны Империи. Могут быть расположены на полу, на потолке или в нишах. Начинают стрелять при вашем приближении. Это – опасные противники, так как стреляют очень быстро.

Враждебные инопланетяне:

Граны (Grans) – гуманоиды с тремя глазами, в коричневых куртках. Некоторые из них вооружены винтовками-бластерами, некоторые – термальными детонаторами, но есть и такие, которые норовят ввязаться в рукопашный бой (ваш энергощит не может защитить вас от ударов их кулаков).

Трандошаны (Trandoshans) – рептилии-гуманоиды в ярко-желтых одеждах, вооружены ударно-волновыми винтовками или ракетными установками. Встретятся вам в середине игры (этап номер 7, если я не ошибаюсь).

Родианы (Rodians) – гуманоиды с зеленой кожей, вооруженных пистолетами, из которых очень точно стреляют. Учтите, не все встреченные родианы буду вашими врагами!

Гаморреанские стражники (Gamorrean Guards) – ребята со свиноподобными рылами, вооруженные силовыми топорами, от ударов которых ваш энергощит не может защитить вас. К счастью, топоры годятся только для ближнего боя.

Таскены (Tuskens) – жители пустыни, ведущие кочевой образ жизни. Воруют, что плохо лежит, и грабят слабых. Одеты в серое, вооружены энергетическими арбалетами. Встретятся они вам в первый раз на этапе номер пять.

Викьюзы (Weequays) – создания со странной головой, состоящей словно из двух трубок, на конце которых глаза. Вооружены винтовкой-бластером. Встретятся вам впервые при прохождении пятого этапа.

Ногри (Noghri) – прирожденные охотники. Похожи на дикарей с синей кожей и вооружены здоровенным тесаком, от которого вас не спасет защитное поле. На первый взгляд, они неуклюжи, но это обманчивое впечатление. Ногри обладают способностью совершать стремительные перемещения в самый неожиданный момент. Не приближайтесь к ним, иначе подскочат и «оприходуют» вас в одно мгновение. Встретятся они вам на этапе номер одиннадцать.

Чудовища:

Ранкор (Rancor) – огромная тупая тварь, которая всегда голодна. Если вы смотрели фильм «Возвращение Джедая», то должны помнить ранкора – именно с ним сражался Люк Скайуокер в подвале дворца Жаббы хатта. Встретится вам ранкор во время этапа номер восемь. Убить его вы сможете только световым мечом (другого оружия у вас просто не будет).





Драгон (Drugon) – нечто, отдаленно напоминающее рыбу. Живет в воде, двигается медленно, но может выдержать довольно много ранений. Советую применять барабанную винтовку.

Майлок (Mailoc) – эдакая желтая стрекоза со скорпионьим хвостом. Хоть и не столь опасна, как ранкор, но способна летать и обожает подстерегать вас в засаде. Однако майлоков всегда выдает хлопающий звук крыльев, так что играя, внимательно прислушивайтесь.

Ворскры (Vornskrs) – немного похожи на волков. Пренеприятнейшие твари. Встретятся вам на этапе номер тринадцать. Обладают способностью запрыгивать на выступы и могут очень быстро убить вас своими когтями. Не давайте им приблизиться к вам!

Дианоги (Dianoga) – наши «добрые друзья» по Dark Forces. Помните тварь, обитавшую в канализационном шлюзе, которая чуть не съела Люка Скайуокера в первом фильме «Звездные войны»? Вот это и есть дианоги. Однако в Mysteries of the Sith они стали еще более опасны и быстры, при этом драться с ними вам придется только своим световым мечом. Поближе вы с ними познакомитесь на последних этапах игры.

Ясаламири (Ysalamiri) – само по себе совершенно безобидное создание, отдаленно похожее на ящерицу. Обладает способностью полностью блокировать Силу, лишая вас тем самым ваших способностей. Радиус действия ясаламири – приблизительно десять метров. Обнаружить ясаламири можно по характерному звуку. Встретятся вам эти «милашки» ближе к концу игры.

В Mysteries of the Sith будут у вас и ***союзники***. Толку от них, правда сказать, немного, но, как говорится, «пустячок, а приятно». Это солдаты и офицеры Новой Республики, вы их ни с кем не спутаете. Они будут лениво прохаживаться взад-вперед и обмениваться выстрелами с пробегающими мимо врагами. Главное – не попадите под их огонь: в своем рвении разделаться с Империей они вас изрешетят и глазом не моргнут.

Способности Джедай Рыцаря

«Сила – вот то, что дает Джедай Рыцарю его могущество» – Оби-Ван Кеноби («Звездные войны», фильм первый)

В отличие от Jedi Knight, в Mysteries of the Sith у вас имеется семнадцать способностей, распределенных по четырем категориям, обозначающим уровень мастерства. По мере прохождения игры вашим героям становятся доступны все больше способностей из разных категорий. Но это еще не все. Главное – в Mysteries of the Sith нет различия между Светлой и Темной сторонами Силы. Ваши персонажи смогут использовать, к примеру, как «Защиту» (самую сильную способность Светлых Джедаев), так и «Смертельный взор» (самое сильное средство из арсенала Темных Джедаев для расправы с врагами). Однако за убийство гражданского (даже ненамеренное, например, от взрыва выпущенной вами по стоявшему рядом грану ракеты) у вас будут отнимать весь запас Силы (не волнуйтесь, со временем он восстановится).

Уровень способностей (их сила и длительность действия) определяется количеством звезд, которые вы дадите каждой способности, щелкнув на ее иконке в разделе «Jedi Powers». Звезды выдаются по окончании определенных этапов, при этом игра сама отправит вас в меню «Jedi Powers». Назначать звезды можно только по окончании задания и только тем способностям, иконки которых подсвечены. Учтите, что можно не передавать звезды тем или иным способностям сразу, оставив их «про запас» для более крутых способностей. Как и в предыдущей игре, при обнаружении вами всех секретов на данном этапе, вам выдают одну дополнительную звезду. Однако в Mysteries of the Sith персонажей у вас два, что приводит к наличию дополнительных ограничений при распределении звезд. Те звезды, которые вы получаете при прохождении этапа, играя за одного персонажа, не могут быть потом переданы другому персонажу. Так что каждый «качает» свои способности независимо.



Использование способностей возможно, пока есть запас Силы, который по мере прохождения игры постепенно повышается.

Способности первой категории

Высота вашего прыжка (Jump) – растет с увеличением количества звезд, переданных данной способности. На основе личного опыта могу заверить вас – двух звезд вполне достаточно, выше прыгать не потребуется.

Проекция (Projection) – позволяет вам создавать своего двойника, который будет стоять на одном месте и отвлекать на себя врагов. Правда, действует эта способность на ваших противников в multiplayer, а вот компьютеру на это по большому счету наплевать (помните Holoduke из игры Duke Nukem 3D?).

Способность видеть скрытое (Seeing) позволяет вам видеть в темноте, а если вы после применения этой способности вызовете карту уровня, то сможете увидеть на ней врагов. Кроме этого при помощи этой способности аннулируется эффект способностей «Ослепление» и «Убеждение». Но последнее вам пригодится только во многопользовательской игре, поскольку в режиме одиночной игры противники не пользуются этими способностями.

Увеличение скорости движения (Speed) не является обязательным условием достижения победы, но в одном случае эта способность может вам здорово помочь (см. раздел «Прохождение»). Учтите, что эта способность увеличивает вашу скорость и когда вы плывете под водой.

Отталкивание (Push) позволяет вам отталкивать от себя врагов или нажимать кнопки на расстоянии. Наведите перекрестие прицела на предмет, кнопку или врага, включите эту способность клавишей и не отпускайте ее. Вокруг цели появляются синие круги. Отпустите клавишу, и врага отбросит от вас, а кнопка будет нажата. Чем сильнее эта способность, тем на большем расстоянии она действует.

Способности второй категории

Для того, чтобы ***притянуть предмет (Pull)*** наведите перекрестие прицела на предмет, включите эту способность клавишей и не отпускайте ее. Вокруг предмета появляются синие круги: цель «захвачена». Отпустите клавишу, и предмет подлетит к вам. Чем сильнее эта способность, тем на большем расстоянии она действует. Притягивать можно лишь оружие, оборудование и боеприпасы, причем оружие может находиться непосредственно в руках противника. Эту способность имеет смысл применять вкупе со световым мечом (подробнее см. выше). Кстати, вырвать из рук противника световой меч (как в режиме одиночной игры, так и многопользовательской) невозможно.

Бросать световой меч (Saber Throw) вы можете прямо вперед. Вне зависимости от того, попадет ли меч во врага или нет, он вернется обратно к вам в руку. Чем сильнее эта способность, тем на большее расстояние летит меч.





Захват (Grip) – удушение противника. Наведите перекрестие прицела на жертву, включите эту способность клавишей и не отпускайте ее. Вокруг жертвы появляются красные круги – значит, вы прицелились точно. Отпустите клавишу, враг взлетит в воздух, и послышится хруст его костей. Чем сильнее эта способность, тем на большем расстоянии она действует и тем больше жизни у противника отнимает. Чтобы убить врага с одного раза, вам нужно выделить «захвату» четыре звезды. Помните, что душить противника можно через окна и силовые поля – главное, чтобы вы его видели.

Взгляд вдаль (Far Sight) позволит вам как бы покинуть собственное тело и изучить уровень, на котором находитесь. При этом враги вас видеть не будут.

Способности третьей категории

Убеждение (Persuasion) – возможность воздействия на разум врагов, заставляет их думать, что вас нет (то есть вы станете как бы невидимым). В игре противник, управляемый компьютером, на некоторое время утратит агрессивность – он может кружить вокруг вас или стоять, но нападать не станет.

Восстановление здоровья (Health) – тут все ясно. Эта способность быстро расходует запас Силы, но иногда она бывает просто незаменима.

Ослепление (Blindness) на время лишает врага способности ясно видеть, из-за чего тот начинает стрелять мимо или совсем прекращает атаковать. Однако действует непродолжительное время, да и «убеждение» гораздо действеннее.

Цепочка молний (Chain Lightning) перескакивает с одного врага на другого. Прекрасный способ одним выстрелом накрыть многих врагов. Однако, учтите – враги должны стоять близко друг от друга.

Способности четвертой категории

Впитывание (Absord) позволяет вам впитывать в себя любую атаку, сделанную при помощи Силы (тем самым полностью нейтрализуя ее) и пополнять свой запас энергии. Эта способность может стать стопроцентной защитой от Ситов, которые будут обстреливать вас молниями.

Разрушение (Destruction) действует следующим образом: из вашей ладони вырывается сгусток энергии, который вскоре взрывается. Но поймать момент и попасть во врага этим сгустком довольно трудно.

Одна из лучших способностей – это ***защита (Protection).*** На короткое время вы становитесь абсолютно неуязвимы ко всем видам энергетического оружия (бластерам, световым мечам), но не к специальным способностям Ситов и грубой физической силе (кулакам или когтям всяких тварей). Что можно еще сказать? Класс!

Смертельный Взор (Deadly Sight). Противник, на которого вы смотрите, начинает терять «жизнь». Способность перестает действовать, если противник зайдет за какое-нибудь препятствие и вы потеряете его из виду.

Прохождение

Уровни сложности

Как и раньше, при повышении уровня сложности игры врагов на этапах становится все больше и больше (но и боеприпасов тоже, ведь вы можете поживиться ими у убитых), а ваши противники в Храме Сита «крутеют» (у них возрастает количество «жизни», и они чаще применяют против вас свои способности).

Общие советы

При встрече с врагами лицом к лицу можно избежать ранений двумя способами: все время смещаясь вбок или приседая. Но если вы решите присесть, имейте в виду, что враги промахнутся не более двух раз. Потом компьютер примет в расчет изменение положения вашего тела, и вам придется искать аптечку.

При прохождении этапа всегда делайте не одно, а два сохранения. Причем между ними должен быть некоторый разрыв по времени. Дело в том, что если вы сохраните игру (через основное меню, либо при помощи «Quicksave») сразу после выполнении последней части задания, компьютер иногда выдает сообщение об ошибке. Если такое случится, выйдите из «Jedi Knight» полностью, потом снова запустите игру и загрузите сохранение, предшествующее тому, на котором вы споткнулись.

Когда окажетесь рядом с водой, рекомендую уменьшить размер экрана, т. к. прозрачная вода – это тот графический «наворот», который жрет (другого слова и не подберешь) больше всего ресурсов системы.

Бой на световых мечах

В Mysteries of the Sith противников, вооруженных световыми мечами, у вас будет мало, но все же они будут. Кроме того приведенные ниже советы могут понадобиться вам в многопользовательской игре.

Когда будете использовать световой меч, помните слова Оби-Вана Кеноби из первого фильма трилогии «Звездные Войны»: «Это оружие Джедай-рыцаря. Не столь неуклюжее и неточное, как бластер... Это элегантное оружие, пришедшее из более цивилизованных времен.»

Поэтому не делайте ставку на «бешеную атаку» (выхватить меч и сломя голову броситься на врага, размахивая им).

Когда сражаетесь против врагов, у которых нет светового меча:

– стойте лицом к врагу, и меч отобьет большинство его выстрелов. Помните, у каждого врага есть свой метод ведения боя. К примеру, штурмовик с барабанной винтовкой обычно выпускает 4-5 выстрелов на близком расстоянии, потом делает паузы. В этот-то момент вам и надо атаковать;

– когда имеете дело с несколькими врагами, используйте «захват» или «притягивание предметов», чтобы убить/обезоружить ваших врагов одного за другим;

– наклонная поверхность сильно затрудняет точное прицеливание. Поэтому если вы стоите на разной высоте с вашим противником, наклоните тело

вперед или назад, так вам будет проще попасть по нему;

– удар врага может помешать вам нанести точный удар. Когда обезоруженный штурмовик бросается на вас с кулаками, отступите чуть назад и взмахните мечом, не давая ему попасть в вас.

Когда сражаетесь против врагов, у которых есть световой меч (их будет немного, но они будут):

– кружите вокруг своего врага, лучше всего при помощи движения вбок;

– используйте «ускорение движения». Подскочите к врагу, а когда он захочет ударить вас, отскочите. Тут же подскочите снова и ударьте сами;

– помните, когда вы замахиваетесь мечом и сразу после удара, вы становитесь уязвимы. То же самое касается и ваших противников;

– попробуйте присесть. При этом удар врага пройдет мимо, а вы сможете полоснуть его по ногам. Только не оставайтесь в полусогнутом положении долго!;

– попробуйте и такой экзотический способ, как удар мечом в прыжке. При этом в вас будет сложнее попасть;

– вовсю используйте свои способности Джедая, одновременно размахивая мечом.

Сценарий 1: «Защита базы Повстанцев» (Scenario 1: Rebel Base Defense)

Первый этап. База Новой Республики на Алтире 5 (New Republic Base on Altyr 5)

Ни в коем случае не входите в дверь, которая расположена позади вас – там ловушка. Идите вперед, потом поверните налево. Пока что не прыгайте вниз, а загляните в комнату управления. Там есть две кнопки. Нажатие на одну из них уронит истребитель A-Wing на головы штурмовиков, а другая закроет входные ворота. Теперь идите в ту комнату, где висел A-Wing, там около стены лежат управляемые заряды. Возьмите их и спрыгните вниз. Помогите Повстанцам расправиться с Имперскими войсками, потом идите по коридору и окажетесь в новом зале. Взорвется стена, и оттуда попрут штурмовики. Разделайтесь с ними.

Над этим залом есть навес, на который вы можете попасть, применив способность «прыжок». Посмотрите там на потолок и увидите отверстие. Выстрелите разок, чтобы привлечь внимание штурмовиков вверху, и перебейте их. Запрыгните в отверстие и окажетесь в секретном месте, где у одного из убитых получите ракетную установку.

Спуститесь вниз. Идите в коридор под выступом, с которого вы только что спрыгнули. Вы окажетесь еще в одном зале. Уложите врагов и запрыгните на небольшой балкон. Идите по проходу и поднимитесь на лифте. Вы окажетесь в комнате, из которой видно зал, откуда вы поднялись. Над пультом управления вы увидите решетку. Разрежьте ее мечом или взорвите при помощи ракетной установки. Запрыгните в получившееся отверстие и идите по проходу. В конце вам снова придется разрезать решетку и спрыгнуть вниз.

В этом районе вы обнаружите две двери, одна из которых закрыта. Пройдите в другую дверь и окажетесь в санчасти. Перебейте врагов и соберите аптечки и другие полезные вещи. В одной из комнат санчасти (та, которая ближе к дыре в стене, через которую наступают штурмовики) находится синий ключ.

Секреты 2 и 3. Когда войдете в санчасть, посмотрите вверх. Видите балки на потолке? Встаньте между ними, при помощи способности «прыжок» заберитесь на них и увидите две ниши. В одной лежит сверхзаряд силы, в другой – «оживление».

Вернитесь к закрытой двери и нажмите зеленую кнопку. Дверь откроется, войдите и перебейте Империалов. На лифте поднимитесь на верхний этаж. Там вы окажетесь еще в одной комнате управления и получите очередной инструктаж. Идите в дверь в дальнем конце этой комнаты.

Далее бродите по коридорам, пока не окажетесь в комнате, где офицер Новой Республики попросит вас включить дополнительный источник питания.

Секрет 4. Идите по нескольким коридорам, пока не окажетесь у широкого прохода. Посмотрите по сторонам и увидите внизу у стены решетку, которую можно разрезать мечом. Прихватите вещички, которые там лежат, и идите дальше.

В конце концов вы окажетесь в комнате, где стоит штурмовик, а за прозрачной стеной виден какой-то бочкообразный предмет. Это и есть генератор. Нажмите кнопку на стене, и генератор включится.

Секрет 5. Вернитесь в комнату, расположенную перед той, в которой стоит только что запущенный вами генератор. Там открылась дверь, которая ранее была закрыта. За этой дверью находится основной генератор базы. Перепрыгните за ограждение и разрежьте внизу решетку мечом.

Выберитесь обратно (при помощи способности «прыжок») и идите в комнату, где был офицер, просивший вас включить дополнительный генератор (там есть еще низенький робот R2-D2). Там была закрытая дверь, которая сейчас открылась.

Секрет 6. Идите по коридору, пока не попадете в ангар. В дальнем левом углу (у закрытых ворот) есть решетка, которую вы сможете разрезать мечом. Внутри лежит «оживление».

Идите в следующий ангар, там стоит AT-ST. Уничтожьте его с помощью ракетной установки. Выйдите из ворот на открытое пространство и внимательно осмотритесь. На выступе слева стоит еще один AT-ST, потом вам все равно придется с ним встретиться, так что постарайтесь уничтожить его.

За ящиками в зале, где стоял первый AT-ST, есть еще одна решетка. которую вы можете разрезать. Далее вам придет-





ся запрыгнуть в отверстие в стене справа. Идите по проходу, в конце концов вы окажетесь в зале с вращающимся вентилятором. Проскочите мимо его лопастей и двигайтесь дальше. Вам предстоит преодолеть еще один вентилятор, за которым вас поджидают штурмовики с ракетными установками и AT-ST (если вы его раньше не уничтожили). Перебейте их всех и бегите в пещеру к челноку.

Второй этап. На поверхности астероида (Asteroid Crust)

Рядом с вашим челноком есть две пещеры. Одна расположена напротив носа челнока, а другая – немного в стороне слева. Вам надо идти именно в эту вторую пещеру. Эта пещера приведет вас на развилку. Один конец развилки даст вам возможность обозревать базу Империи. Ничего не делайте, не стреляйте. Идите в другой конец развилки. Двигаясь по пещере, вы наткнетесь на маленькое металлическое здание. Убейте штурмовиков вокруг него. Потом выстрелом через щель возле двери убейте офицера, далее расстреляйте панель с двумя светящимися проводами. Откроется дверь, войдите и подберите с пола оптический прицел: без него этот этап вам не пройти.

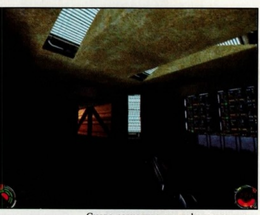
Выходите из здания и запрыгните на ее крышу. Там вы найдете самонаводящиеся ракеты и другие нужные вещи. Также обратите внимание на каменный столб в этом пещерном зале. На его вершине тоже лежат полезные штучки.

Секрет 1. Идите к столбу, пройдите в отверстие под ним. Минуйте коридор и окажетесь в тупике. Присядьте и включите фонарь. Вы увидите нишу, в которой тоже кое-что лежит.

Идите в треугольное отверстие в зале с металлическим зданием. Двигайтесь по проходу и окажетесь в большом зале. Вдали вы увидите трех штурмовиков. Перебейте их из снайперской винтовки. Учтите, за углом слева от вас притаился AT-ST. Можете применить против него ваши самонаводящиеся ракеты.

Идите по узкому каменному мостику. Вскоре вы сможете увидеть крепость Империи. Вынимайте снайперскую винтовку и с безопасного расстояния перестреляйте тех врагов, которых увидите. Уничтожьте автоматические орудийные башни. Спрыгните вниз, потом спуститесь по проходу слева. Добейте всех врагов и орудийные башни. Теперь внимательно смотрите на основание дальней от вас башни. Там откроется дверь, и вы увидите кнопку. Выстрелите в нее и сможете войти в крепость. Если же вы подойдете к крепости чуть ближе, то дверь закроется и выстрелить по кнопке вы не сможете.

Внимание! Это – весьма сложный секрет – почаще сохраняйтесь. Когда поднимитесь наверх башни, идите по дорожке в большое здание. Далее идите к следующей дальней башне. Запрыгните на ее крышу. Взгляните вверх и увидите дырку в скале. Запрыгните в нее. Включите фонарь, идите по короткому коридору. Перед вами окажется пропасть. Но прямо под вами есть мале-е-енький выступ. Вам надо осторожно шагнуть вперед, а когда свалитесь на выступ, тут же дать задний ход. Чтобы вернуться назад, воспользуйтесь способностью «прыжок».



Вернитесь в крепость. Вы вскоре окажетесь в большом зале, где из стен торчат пирамиды. Запомните это место, вы сюда еще вернетесь! Идите дальше, вам встретится дроид-разведчик. Потом вам придется прыгать на выступ слева. Советую сохранить игру.

Оказавшись на другой стороне, найдите железную лестницу в пещере. Внизу есть закрытая дверь, которую охраняют два штурмовика. Наверху – открытое пространство, где стоят TIE-истребители. Слева от входа в этот район стоит большая пушка, рядом с котором лежат ящички, похожие на аккумуляторы для автомобиля. Соберите их, подойдите к пушке и нажмите пробел. Теперь вы сможете расстрелять врагов и взорвать TIE-истребители, сэкономив боеприпасы. Далее идите к лифту, поднимитесь наверх, там убейте врага и возьмите ключ. Вернитесь обратно. Учтите, что тут уже появились новые враги.

Теперь снова идите к железной лестнице и спуститесь к закрытой двери. У вас есть ключ, дверь откроется, и лифт спустит вас вниз. Рекомендую приготовить световой меч, чтобы он отразил выстрелы автоматической орудийной башни, которая начнет обстреливать вас внизу. Вам по ней стрелять не надо, так как ее надежно защищает силовое поле. Вам надо идти в крайний правый угол зала. Пушка будет пытаться достать вас и зацепит контейнеры с топливом. Произойдет взрыв. и от пушки и силового поля останутся одни только воспоминания. Кроме этого взрыв включит лифт, который начнет ездить вверх-вниз.

Секрет 3. Вам надо запрыгнуть на этот лифт (советую предварительно взорвать стоящую на нем бочку), что не столь уж и сложно. Когда лифт опустится на самое дно, слева (если вы стоите лицом к стене шахты) будет отверстие. Заскочите туда.

Снова заскочите на лифт и поднимитесь вверх, туда, где была автоматическая пушка.

Следующий секрет достаточно любопытен, поскольку вам придется изрядно побегать. Рядом с залом, где была автопушка, есть несколько маленьких комнаток (перед входом на стене вы увидите зеленый экран системы видеонаблюдения). В самих комнатках вам встретятся роботы для проведения допросов. Вам встретится и пьедестал, ничем особым не отличающийся. Но если встанете рядом с ним и нажмете пробел, раздастся щелчок нажатой кнопки и Кайл скажет что-то вроде «И что бы это значило?». Вы только что открыли секретную дверь рядом с залом, в котором из каменных стен торчат стальные пирамиды (помните, я еще в самом начале сказал вам, чтобы вы запомнили это место?). Когда доберетесь до этого места, идите в маленькую боковую комнатку. Рядом с ней есть проход в скале. Идите по этому проходу и увидите открытую дверь. Идите туда и секрет ваш.

Получив этот секрет, вернитесь в зал, где была автоматическая пушка. Слева от того места, где стояли бочки с топливом, есть кнопка. Нажмите ее и Кайл скажет: «Кто-то идет». И точно, скоро появятся воздушные сани, на которых сидит пара врагов: убейте их и запрыгните на сани. Идите на нос и там нажмите пробел, стоя у пульта управления. Сани начнут опускаться вниз.

Еще один довольно сложный секрет. Незадолго до того, как сани приземлятся, справа (если вы стоите лицом к пульту управления санями) есть выступ, на котором лежит целая куча ракет, среди которых есть и самонаводящиеся. Успейте запрыгнуть туда. Чтобы увидеть выступ, вам надо включить фонарь, инфракрасные очки или использовать способность «видеть скрытое».

Спрыгните вниз и прикончите всех врагов.

Вы увидите металлическое сооружение. Сзади из него выходит частично закрытая решетками «труба» (вообще-то, это никакая не труба, а часть орудийной

системы астероида). Включите фонарь и увидите с правой стороны «трубы» выступ. Спрыгните на него и посмотрите вниз. Там еще один маленький выступ, на котором лежит кое-что ценное. Очень осторожно сойдите на этот выступ и сразу же давайте задний ход, так как выступ этот наклонный и вы можете сорваться вниз. Потом повернитесь и прыгните наверх.

Вернитесь к тому месту, где приземлились воздушные сани. Войдите в пещеру прямо впереди саней и закончите этап.

Третий этап. Внутри астероида (Asteroid Interior)

Осторожно подойдите к краю трубы и при помощи винтовки с оптическим прицелом перебейте врагов, которые расхаживают внизу. Далее пройдите по трубе и спрыгните в отверстие. Повернитесь, уложите дроида-убийцу, потом идите в дальний конец. Там есть комната с парочкой врагов, но вход преграждает энергетическое поле. Если у вас есть способность «захват», то примените ее. Если же у вас ее нет, то разбираться с ними придется потом. Повернитесь и идите туда, где стоял дроид-убийца. Нажмите на кнопку на стене и спуститесь вниз на лифте. Выйдите, убейте еще одного дроида-убийцу. Побродите немного, осмотритесь. Увидите металлическую платформу, приподнятую над землей, и трубу. Идите в трубу. Убейте там штурмовика, запрыгните в отверстие сверху. Идите в район с колоннами. Там в углу найдете лифт. Поднимитесь наверх, перебейте всех штурмовиков с ракетными установками. Осмотрите металлическое сооружение в дальнем углу. Дверь в него пока закрыта, но мы еще сюда вернемся. Вернитесь и спрыгните в шахту лифта. Идите к трубе, спрыгните в отверстие.

Идите к приподнятой платформе. В центре ее – лифт. Спуститесь на нем. Внизу войдите в комнату управления, перебейте врагов. Вы увидите два выключателя. Тот, который ближе к входной двери, на некоторое время открывает большую дверь в основном коридоре. Другой выключатель (который ближе к зеленому монитору на стене) опускает лифт, на котором вы прибыли.

Сначала откройте большую дверь в коридоре и идите туда. Убейте всех врагов, но не трогайте робота, похожего на коробку с ногами!

Как только вы расправитесь со всеми врагами, робот начнет подниматься по лестнице. Оказавшись на самом верху он откроет дверь, за которой находится секретная комната. Там – ударно-волновая винтовка и «оживление».

Поднимитесь по лестнице вслед за роботом. Осмотритесь и увидите в одном месте на стене выключатель – нажмите его.

Спуститесь вниз и у основания лестницы увидите решетку. Разрежьте ее световым мечом и идите в новый проход. Расстреляйте дроида-разведчика и поднимитесь на лифте наверх. Там слева на стене есть решетка, за которой видны разноцветные провода. Полосните решетку мечом и возвращайтесь в огромный зал с лестницей. Откройте дверь в коридор и идите в комнату управления. Вызовите лифт и поднимитесь наверх. Идите в трубу, торчащую из скалы. Там открылась дверь. Убейте стоящих за ней врагов и увидите экран управления системой прицеливания пушки астероида. Рычагом справа поменяйте цель (выберите другой астероид Империи) и нажмите на красную кнопку. Произойдет выстрел, но цель не будет уничтожена: у пушки не хватает мощности. Ладно, берите красный ключ и выходите в трубу. Запрыгните в отверстие сверху, далее идите к тому лифту в дальнем левом углу. Поднимитесь наверх, теперь дверь в металлическом сооружении открыта. Зайдите внутрь, убейте штурмовиков (если не задушили их «захватом» через защитное поле еще в начале прохождения этапа), нажмите на кнопку.

Вернитесь в комнату управления системой прицеливания пушки астероида и снова выстрелите. На этот раз цель будет поражена. Идите в дверь рядом.

Внимание! Используйте все имеющиеся у вас звезды для специальных способностей, ибо предстоящий этап – последний для Кайла. Советую выставить на максимум способности «убеждение» и «защита».

Четвертый этап. Побег с астероида и его уничтожение (Asteroid Destruct / Escape)

Вот он, идиотский этап на время. К счастью, секундомер включается не сразу, так что не нервничайте. На этом уровне есть два секрета, но они вам особенно не нужны, так как в последующих этапах вы будете играть за Мару Джейд. По этой же причине не стесняйтесь использовать емкости с бактой.

Итак, пройдите через двери в комнате управления.

Секрет 1. Повернитесь и запрыгните на крышу сооружения, из которого только что вышли. Там есть кое-что ценное.

Теперь спрыгните вниз, на узкую тропу. Пройдите до ее конца. Потом, при помощи способности «прыжок», доберитесь до железной трубы. Свалитесь вниз на дорожку. В одном из концов трубы есть маленькая решетка, которую вы можете разрезать световым мечом.

Дальше пройдите налево в маленькую пещеру. Там есть люк на полу, но он пока закрыт. Ну и ладно. Идите по каменистой лестнице, далее – по маленькому проходу. Вы окажетесь в комнате с двумя штурмовиками. Убейте их и обойдите металлический столб. На обратной его стороне вы увидите два ярко-синих провода. Полосните по ним мечом. Вы услышите голос, предупреждающий вас о сбое систем. Но не нервничайте – секундомер пока не включен.

Вернитесь в комнату, где видели люк на полу. Он теперь открыт, спрыгните в него. Вы окажетесь в зале, залитом водой. Там есть штурмовики, но с ними можно просто расправиться. В случае трудностей спрыгните в воду (пока вы под водой, враги вас не видят). Закончив со штурмовиками, уничтожьте пушку внутри маленького сооружения в центре зала. Уничтожив пушку, спрыгните в воду.

Секрет 2. Находясь в воде, примените способность «прыжок» и окажетесь на железной крестообразной дорожке сверху. Там лежит «оживление».





Соскочите вниз. Под водой вы увидите четыре выключателя и платформу лифта. Выключатели надо нажимать быстро в определенной последовательности. Будем считать, что выключатель номер один – это тот, который расположен перед вами, если вход в данное помещение у вас сзади. Выключатель номер два – справа, поворачивайтесь по часовой стрелке. Выключатель номер три – сзади вас, а выключатель номер четыре – слева, поворачивайтесь против часовой стрелки. Вам надо нажать выключатели в следующем порядке – 1, 3, 2, 4. Если не хватает скорости (а вы должны успеть нажать все выключатели достаточно быстро), используйте способность «ускорение движения». Когда нажмете все выключатели, всплывите и подышите воздухом, время от времени поглядывая вниз. Там начнет опускаться платформа лифта. Когда она опустится достаточно глубоко, нырните и увидите новый проход. Плывите туда. Лифт поднимется, и вы не сможете вернуться обратно, но не волнуйтесь – впереди по коридору вы увидите красный круглый участок потолка. Всплывите там и сможете подышать.

Сохраните игру!

Нырните в воду и поплавайте по коридору, разрубая мечом ярко-синие провода. Вам надо разрубить четыре таких провода. И, как только перережете последний провод, включится секундомер. Одновременно откроется люк в полу рядом с тем местом, где вы могли подышать воздухом у самого потолка. Нырните в этот люк и плывите вперед, потом поверните в проход слева и окажетесь в огромном зале с невысоким потолком, в котором есть большущий люк. Запомните его – вы сюда еще вернетесь. А пока плывите по направлению к свету. Перед тем, как окончательно всплыть, примените способность «убеждение» и приготовьте барабанную винтовку или самонаводящиеся ракеты. Всплывите. Расправьтесь со штурмовиками (осторожно, у одного есть ракетная установка) и выйдите на берег. Заскочите на железный мостик, забегите в две кабинки, нажмите два выключателя (причем нажимать их нужно очень быстро один за другим – рекомендую воспользоваться способностью «ускорение движения»).

Прыгните в воду, плывите в зал с низким потолком, где есть большой люк. Он теперь открывается. Быстренько плывите в этот люк. Оказавшись на поверхности, плывите к берегу. Рядом с ним висят воздушные сани. Перепрыгните через них. Внизу на выступе стоит дроид-убийца. Если у вас есть способность «защита», задействуйте ее и не обращайте на дроида внимания – времени мало. Если же этой способности у вас нет, то жахните по дроиду из ракетной установки. Бегите по выступу туда, где стоит штурмовик с ракетной установкой. Его тоже уложите. Повернитесь и пройдите под выступом, с которого соскочили, держась правой стороны. Попрыгайте по выступам, уложите еще одного дроида-убийцу и бегите вперед, к железному «окну». Вскочите на подоконник и соскользните вниз. Если вы все рассчитали правильно, то свалитесь на маленький выступ скалы, после чего благополучно спрыгнете на металлическую крестообразную платформу. Быстро нажмите четыре рычага. Сверху приедут воздушные сани. Отойдите в сторону, чтобы они вас не раздавили. Когда сани остановятся, запрыгните на них, и они начнут подниматься. Когда вы достигнете уровня вертикальной железной шахты, этап будет считаться пройденным. Если у вас совсем не остается времени, то в последний момент используйте способность «прыжок» – таким образом вы сэкономите драгоценные секунды.

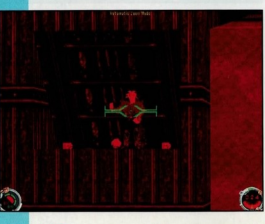
Сценарий 2: «Ка'Па, хат»

(Scenario 2: Ka'Pa the Hutt)

(маленькое пояснение – слово «Hutt» не имя собственное, а название расы, к которой принадлежит Ка'Па)

Пятый этап. Дворец Ка'Па (Ka'Pa's Palace)

Учтите, что на данном этапе далеко не все инопланетяне настроены к вам враждебно. Частенько родианы (гуманоиды с зеленой кожей) и викьюзы (гуманоиды с головами, словно составленными из двух трубок) просто созерцают вас, не пуская в ход оружие. А югноты (создания в ярко-желтых комбинезонах) вообще не вооружены. Однако граны (существа в коричневых куртках), гаморреанские стражники (создания со своеобразными рожами) и таскены (существа в сером) всегда жаждут вашей крови, с ними не церемоньтесь. Впрочем, окрыситься на вас могут и родианы с викьюзами, если вы случайно заденете кого-то из них выстрелом.



Стоя лицом к закрытому входу, повернитесь направо. Запрыгните на выступ, который увидите там. Идите по пещерам, убейте таскенов и получите энергетический арбалет. В конце концов, после преодоления небольшого подъема, вы окажетесь перед еще одними закрытыми воротами, около которых находится нечто вроде насосной станции (дойти до нее можно и от того места, где вы начинали прохождение этого этапа). Войдите в маленькое сооружение и немного порубите его внутренние стенки световым мечом. Вскоре из стен этого сооружения посыплются искры. Идите к воротам. Они откроются, выйдут инопланетяне посмотреть, что стряслось с их насосной станцией. Путь в крепость таким образом для вас открыт.

Идите по коридору, пока не окажетесь в жилых комнатах. Внутри одной из них будет открытый шкаф. Пригнитесь и проползите в отверстие в левом углу под нижней полкой. Далее спуститесь на самый нижний этаж нового района. Пройдите по коридору, уложите всех таскенов. В одном темном углу подберите их одежду – она вам пригодится немного позже.

Вернитесь к жилым помещениям и поднимитесь на верхний уровень. Проверьте комнаты и найдете кое-что полезное. Кроме этого в одной из комнат есть отодвигающаяся загородка, за которой – путь в новый район. В этом районе вы найдете ворота вроде тех, что преграждали вам вход в самом начале, только эти будут размером поменьше. В рюкзак, выберите одежду таскенов и наденьте (примените) ее. Потом подойдите к панели справа от двери, нажмите на нее, появится электронный глаз. Он признает в вас «своего», откроет ворота и пропустит внутрь дворца.

Далее поднимитесь по наклонной дорожке. В двух комнатах наверху есть два выключателя, которые откроют большие ворота, но вам нужны не они, а маленькая дверь в конце правого коридора. Идите по коридору и дальше, пока не окажетесь в жилых помещениях. В одном из них вы найдете маленькую дверцу-ставню, за которой находится подоконник. Спрыгните на подоконник внизу напротив.

Секрет 1. Стоя лицом к закрытым ставням, повернитесь налево, сохраните игру и допрыгните до подоконника внизу (это довольно непросто). Откройте ставни и сможете кое-чем поживиться. Далее вернитесь на подоконник наверху.

Откройте ставни и идите вниз. Выйдите на балкон и спрыгните вниз. Идите по проходу и доберетесь до третьего комплекса жилых помещений.

Секрет 2. В одной из жилых комнат этого комплекса находятся парочка родиа-

нов (в этой комнате темно). В стене справа от входа есть дыра, в которую вы можете проползти. Окажетесь еще в одной комнате с родианом, где есть коечто ценное.

Вернитесь обратно и соскочите на самый нижний уровень жилого комплекса. Там вы найдете залитый водой проход. Идите туда. Мара автоматически снимет одежду таскенов, но пусть это вас не волнует – одежда вам больше не понадобится. Двигайтесь по проходу. Нырните, проплывите в пролом и немного погодя всплывете в новом районе. Поднимитесь по наклонной дорожке, перепрыгните через ограждение, убейте гаммореанских охранников. Вы увидите решетку на полу. Разрежьте ее мечом и спрыгните вниз.

Секрет 3. Идите по проходу, потом поверните налево и найдете пещеру в скале. Идите по пещере, справа будет выступ, Запрыгните туда. Далее повернитесь проберитесь в проход, в котором есть две маленькие темные ниши. В них есть сверхзаряд Силы и еще кое-что, для вас не лишнее.

Вернитесь обратно, спрыгнув в воду. Снова идите на площадку с разрезанной вами ранее решеткой. Идите в открывшуюся дверь. Найдите маленькую ставню в стене, за которой есть лифт. Поднимитесь наверх, идите по коридорам, спускаясь по лестницам, которые встретите. В конце концов вы набредете на комнату с несколькими столиками. В этой комнате есть дверь, откройте ее, увидите еще одну дверь и лестницу. Поднимитесь по лестнице, нажмите кнопку. Откроется дверь внизу, спуститесь туда и найдете красный ключ. Этим ключом вы можете открыть дверь в комнату рядом. Там полно полезных вещей. Вернитесь в комнату с мостом, с которого спустились ранее. В конце моста есть дверь, которую теперь вы можете открыть.

Вы окажетесь в баре, полном неприятных личностей. Прикончите их всех и продолжайте движение. Спустившись по наклонной дорожке, пройдите в дверь налево – окажетесь в своеобразной тюрьме. Нажмите кнопки на стене (откроется камера, откуда вылезет зловредный гран) и поднимитесь по появившейся лестнице. В комнате справа от двери есть выключатель. Нажмите его и бегите вниз. Прикончите гаммореанских охранников и запрыгните на каменный блок. Если не успеете (блок поднимется вверх), то вернитесь наверх и снова нажмите выключатель.

Блок поднимет вас в помещение с несколькими решетками на полу. Разрежьте самую дальнюю и спрыгните вниз.

Расправьтесь с гаммореанскими охранниками и спрыгните вниз. Там войдите в комнату и возьмите взрывчатку (цилиндрической формы предмет, стоящий на стоще). Вернитесь (при помощи способности «прыжок») обратно наверх и идите в боковой проход. Окажетесь перед разноцветным куполом. Заберитесь на самый верх купола и используйте взрывчатку из своего рюкзака.

По окончании этого этапа советую выделить пару звезд способности «прыжок».





Шестой этап. Космопорт Катраси – часть первая (Katrasii Space Port – Part A)

На этом уровне тоже есть своя изюминка. Вы встретитесь со штурмовиками и пиратами. Штурмовики до некоторого времени вас трогать не будут, если вы сами на них не нападете. При этом вы можете обмениваться выстрелами с пиратами, только в штурмовиков случайно не попадите. Однако, когда вы повернете задвижку, закрывающую ворота ангара корабля Аброна Мара (Abron Mar), то штурмовики станут стрелять по вам.

«Официальных» секретов на этом уровне нет. Однако имеется множество незаметных мест с полезными вещами, которые так же трудно найти, как и секреты. Кроме того полезные вещи лежат на выступах стен. Поэтому, если увидите выступ, до которого можете допрыгнуть, то прыгайте.

Итак, ваша первая задача – отрезать Аброну Мару путь к отступлению.

Прогуляйтесь по городу. В одном месте за прилавком вы найдете снайперский прицел для винтовки-бластера. Рядом с этим местом (немного правее) вы найдете вход в бар (cantina), где любит бывать Аброн Мар (Мара Джейд сама сообщит вам об этом). Пока что не спешите туда входить, иначе Мар удерет.

Вместо этого найдите похожее на бар место, в которое ведут три двери. В этом «баре» есть синий гаечный ключ (wrench) и два отверстия в потолке. Если туда запрыгнуть, можно найти много хорошего. Однако учтите, что после того, как вы это сделаете, в бар придут еще несколько врагов, так что будьте готовы к неожиданностям.

Теперь, когда у вас есть гаечный ключ, надо найти корабль Аброна Мара. Это – космический истребитель R-41 Starchaser, хорошо знакомый тем из вас, кто играл в X-Wing vs. Tie Fighter. Он стоит в точно таком же ангаре, как и тот, в котором нашел приют Shrike (так называется корабль Мары Джейд). Войдите в ангар, пройдите мимо R-41, откройте небольшую дверь. В следующей комнате есть выключатель на стене. Подойдите к нему и при помощи гаечного ключа поверните его (нажмите пробел). При этом закроются ворота ангара, и Аброн Мар не сможет удрать от вас. Однако, когда вы выйдете из комнаты, на вас нападут штурмовики.

Закончите с ними и идите на «встречу» с Маром. Идите в бар. Рядом со входом в него в ниши валяется в дым пьяный таскен, а рядом с ним сидит югнот. Иногда тут стоят несколько гражданских, не давая вам войти в бар. Выстрелите в потолок, и они разбегутся. Пройдитесь по бару и окажетесь в комнате, где стоят несколько гранов. Включится мультик, и вы увидите, как Мар убежит. Когда к вам вернется управление, убейте гранов.

Идите вслед за Маром. Он удерет в люк, который закроется перед вашим носом, и вы его не сможете открыть. Ничего. Нормальные герои всегда идут в обход.

Выйдите на улицу через бар и бродите по городу, пока не найдете наклонно расположенную стену (над ней ниша с граном, кидающим в вас тепловые детонаторы). Под этой стеной есть проход, ведущий к двери, которая теперь откроется. За ней стоит Мар и несколько его телохранителей. Высуньтесь из-за угла и при помощи снайперской вин-

товки перебейте всех телохранителей. Не уложите самого Мара, иначе придется начинать этап сначала.

Войдите в комнату, Мар снова сбежит от вас, и за ним закроются ворота. Нет проблем. В темном углу вы увидите две изогнутые трубы. Подойдите к ним и нажмите пробел. Теперь идите в маленькую комнату рядом и нажмите две кнопки. Воздушные сани протаранят ворота, и этап закончится.



Седьмой этап. Космопорт Катраси – часть вторая (Katrasii Space Port – Part B)

Секрет 1. Слева от разбитых воздушных саней есть жилое помещение. Войдите в него и посмотрите под лестницей. Вам, возможно, придется немного отодвинуть в сторону гражданских.

Секрет 2. От разбитых воздушных саней идите направо к лестнице. Убейте гранов и запрыгните на выступ. Стоя там, запрыгните на выступ слева (он расположен несколько выше). Повернитесь направо и запрыгните на еще более высокий выступ-балкон. Там сможете найти емкости с бактой и оптический прицел для винтовки.

Идите по улицам города – вы наткнетесь на трандошана (инопланетянин в желтой одежде). Уложите его и войдите в странный район, похожий на ангар. Там есть несколько коротких наклонных дорожек, стоящих возле стен. В нише за одной из этих дорожек есть решетка. Разрежьте ее мечом и идите дальше. Вы попадете в частично затопленный водой район. Справа есть серия выступов, запрыгивая на которые, вы постепенно поднимитесь наверх. Идите по выступу вдоль стены здания, попадете в открытый район, откуда вы спрыгнете вниз. Продолжайте идти и попадете в район с закрытыми воротами (Мара Джейд скажет вам об этом).

Секрет 3. В районе с закрытыми воротами есть маленький бар. Запрыгните на покатую крышу над ним и разрежьте мечом решетку. Войдите туда и скажите «Здрасьте» югноту, сидящему там.

Вернитесь вниз и при помощи способности «прыжок» заскочите на балкон. Вы окажетесь в отеле.

Секрет 4. Выйдите в коридор и идите направо до конца. Там в комнате подойдите к кровати и нажмите пробел. Она сдвинется, и вы сможете спрыгнуть в комнатку внизу.

Далее пройдитесь по отелю и попадете еще в одну комнату. Через открытое окно по вам будут постреливать ракетами. Уложите врагов и спрыгните вниз на улицу.

Секрет 5. Запрыгните на выступ прямо напротив балкона, с которого вы соскочили. Вы окажетесь в частном жилище.

Секрет 6. Когда будете стоять у выхода из этого дома, посмотрите вверх. Там есть выступ, на который можно запрыгнуть.

Вернитесь на улицу и идите по ней, заглядывая в боковые двери. В конце концов вы обнаружите ангар с воздушными санями. Нажмите кнопку на пьедестале, бегите к саням и запрыгивайте на них. Вас поднимут наверх, где надо успеть перепрыгнуть на дорожку вдоль стены. Разрежьте световым мечом решетку и идите дальше.

Секрет 7. Вы выйдете на крышу здания. Прямо перед вами будет нечто вроде арки, укрытой темнотой. Пройдите по ней до конца и получите рюкзак.

Вернитесь на крышу и идите в дальний правый конец (от того прохода, через который вы пришли сюда в самом начале). Посмотрите вниз. Там несколько желтых тентов. Спрыгните на них, потом на землю.

Секрет 8. Идите по улице, открывайте двери, пока не попадете в комнату с тремя гранями и вентилятором на потолке. При помощи способности «прыжок» заскочите наверх вентилятора – там стоит «оживление» (вам придется выждать момент, чтобы проскочить между лопастей вентилятора). Учтите, что иногда вам удается схватить «оживление», а данный секрет вам не засчитывается. Прыгайте еще раз, пока не увидите надпись в верхней части экрана «Entered Secret Area».

Секрет 9. Выйдите на улицу и немного погодя наткнетесь на комнату с лестницей. Покопайтесь под лестницей – получите емкость с бактой и еще кое-что.

Секрет 10. Идите дальше и сверху увидите «окно» в стене на углу улицы. Запрыгните туда с разбега.

Секрет 11. Далее впереди будет белая арка. За ней есть тент. Запрыгните на тент, а с него – на арку (довольно трудно). Там лежит «оживление».

Минуйте мост, два раза поверните направо. Осторожно, не подорвитесь на мине! Пройдите еще немного дальше и увидите комнату сверху. При помощи снайперской винтовки (или еще чего-нибудь) ликвидируйте врагов в ней. Откройте левую дверь, обезвредьте мину тепловым детонатором или ударно-волновой винтовкой и бегите наверх. Берите синий ключ, спуститесь вниз и откройте им другую дверь. Уложите трандошана.

Откройте дверь в коридоре и увидите Аброна Мара. Попался, голубчик!

Эй, а может это вы попались?

Назначьте хотя бы пару звезд способности «ускорение движения». Она вам здорово пригодится...

Восьмой этап. Крепость Такары (Takara's Stronghold)

Вы начинаете этап без оружия и в тюрьме. Световой меч вы найдете скоро, а вот остальное оружие придется забирать у врагов, так что экономьте боеприпасы!

Итак, вы в камере. Мимо вас ходит гаммореанский стражник. У него сзади болтается ключ. Примените способность притягивать предметы и получите этот ключ. Откройте камеру и начинайте поединок со стражником, не выходя из большого прохода (иначе можете столкнуться со вторым стражником, что добавит вам головной боли). Не открывайте другие камеры, потому как заключенные в них граны в большинстве случаев начинают атаковать вас, а не гаммореанцев. Драться со стражником надо следующим образом: подбегите к нему, ударьте кулаками и тут же отбегите назад. Как только гаммореанец уда-



рит по пустому воздуху топором, снова подбегите и пустите в ход кулаки. Потом опять отбегите. Ни в коем случае не задерживайтесь рядом с охранником, иначе он вас обязательно зацепит топором, который наносит очень серьезные ранения. Когда прикончите охранника, идите в следующий большой проход и разберитесь со вторым гаммореанским охранником.

В принципе, со стражниками можно и вовсе не драться, двигаются они медленно. Однако лучше все же с ними покончить раз и на всегда.

В одной из незанятых камер лежит фомка (pry bar). Возьмите ее. В другой камере в задней стене имеется отверстие, за которым есть канализационная труба. Ползком преодолейте трубу и идите в ее дальний конец, не спускаясь в дырку в трубе. В дальнем углу есть ниша с выключателем. Поверните его при помощи фомки, вернитесь немного назад и соскочите в дырку в трубе. Плывите по воде, потом нырните. Вскоре вы увидите два подводных прохода. Плывите в первый. Когда вы вынырнете и выйдете на землю, маленький мультфильм продемонстрирует вам ранкора во всей его красе.

Как только к вам вернется управление игрой, бегите налево за угол. Путь вам преградит решетка, за которой лежит ваш световой меч (интересно, а что это он тут делает?). При помощи способности «притягивание предметов» вы сможете снова получить его. Разрезать решетку вам не удастся и придется сражаться с ранкором. В принципе, все то же самое, что и при сражении с гаммореанскими стражниками. Только ранить ранкора можно лишь световым мечом, а если после удара вы не успеете отскочить, то ранкор просто схватит вас передними лапами и съест. Мне удавалось победить ранкора, лишь используя способность «ускорение движения». В этом случае вы будете успевать подбежать, нанести удар и отбежать до того, как ранкор махнет своими лапами.

Секрет 1. Когда ранкор подохнет, вернитесь в водоем, из которого приплыли, и нырните. Плывите в следующий подводный проход. Там есть решетка. Разрежьте ее мечом и получите «оживление» (оно скрыто под водой).

Вернитесь в тот район, где был ранкор. Решетка, за которой лежал световой меч, теперь поднялась. Идите по проходу за ней, пока не окажетесь в большом коридоре. Увидите дверь, перед которой стоит робот. Пройдите в эту дверь, уложите врагов, идите через следующую дверь. Вы окажетесь в комнате с конвейерной лентой. Спрыгните под ленту и найдите руку робота (droid arm). Возьмите ее.

Секрет 2. Внимательно осмотрите пол в этой комнате. Под конвейерной лентой есть решетка. Разрежьте ее мечом и соскочите вниз.

Вернитесь в коридор, где видели робота, и войдите в следующую дверь. Окажетесь в ангаре. Наверху есть дверь, но она закрыта. Вас интересует еще одна маленькая дверь на уровне пола. Через нее вы попадете в большой ангар, внизу залитый водой. В нем есть воздушные сани и несколько врагов.

Секрет 3. Когда окажетесь в этой комнате, посмотрите вверх. Видите стальные балки? Заберитесь на них по ящикам и внимательно осмотритесь. В одном углу есть ниша, в которой лежит «оживление».

Соскочите вниз и спуститесь к самой воде. Найдите еще одну дверь, идите в нее. Побродите немного и найдите выключатель, который поворачивается при помощи той руки дроида, которую вы прихватили ранее. В самом первом ангаре откроется широкая дверь.

Вернитесь наверх и идите в первый ангар. За открывшейся дверью увидите скалистую бухту. По узкой дорожке, проходящей под открытой дверью, идите направо. Запрыгните в каньон и там найдите металлическое сооружение. Заскочите на его крышу и увидите решетку. Разрежьте ее мечом и соскочите вниз. В комнате возьмите GCT-устройство (серый ящик в центре). Выйдите через дверь в ангар (из которого видна бухта) и идите в большой коридор (тот, в который попали после разборок с ранкором). Там открылась новая дверь.

При помощи способностей «ускорение движения» и «прыжок» преодолейте район с наэлектризованной водой.

Секрет 4. В коридоре на другой стороне зала с наэлектризованной водой есть комната, поделенная площадкой на два уровня. Запрыгните на верхний уровень, взорвите коричневые баки с топливом и увидите маленький проход в углу. Ползите туда.

Вернитесь вниз. Вскоре вам попадется комната с тремя рычагами. Вам надо сначала нажать рычаг посередине, потом тот, что справа, потом снова тот, что посередине. Вы только что отключили электричество в воде. Вернитесь в тот район, прыгните в воду и увидите подводную пещеру. Плывите в нее. Когда вынырнете, бегите к концу узкого причала, и за вами прилетит корабль.

Сценарий 3: «Эскорт ценного груза»

Девятый этап. Транспортный корабль (Rebel Transport)

Первым делом спуститесь вниз. Там увидите истребитель X-Wing. Это место вы никак не пропустите. Внимательно смотрите на стены. В одной стене вы увидите окно, за которым есть рычаг. При помощи способности «притягивание предметов» дерните за рычаг. Теперь истребители смогут взлететь.

Вы увидите, как поднимется огромный лифт. Бегите туда и под тем местом, где он был, увидите решетку. Разрежьте ее и спрыгните в проход.

Секрет 1. В одном конце коридора стоит пушка. Подойдите к ней и нажмите выключатель на стене слева. Встаньте вплотную к пушке и посмотрите немного ниже, на ее основание. Нажмите пробел и теперь сможете стрелять из пушки, хотя толку от этого никакого не будет.

В другом конце этого коридора — вертикальный проход, залитый синим светом. Там пониженная сила тяжести, и при помощи прыжка вы легко доберетесь до двери наверху. Но не забудьте прихватить карбонитовое ружье, которое тут плавает рядом с мертвыми солдатами.

Вскоре вы окажетесь в районе, который словно бы находится под полом какого-то зала. Вы увидите дыры, через которое можно пролезть в помещение выше. Минуйте еще один район наподобие этого и поднимитесь на лифте. Прикончите всех пиратов и продолжайте свой путь. Вскоре вы окажетесь в медотсеке. Если вас сильно ранило, можете воспользоваться услугами дроида-медика (подойдите к нему вплотную и нажмите пробел). В медотсеке есть большая двойная дверь, на нее пока не обращайте внимание, а идите в пролом в стене.

Поднимитесь на лифте в комнату управления (если у вас есть способность «убеждение», примените ее сейчас!). Перебейте всех пиратов, разбейте стекло (если оно уже и так не разбито). Войдите в комнатку и возьмите у мертвого

офицера ключ. Идите обратно в медотсек, по пути нажав кнопку на стене, закрытую желтым силовым полем. Это даст сигнал к эвакуации.

Добравшись до медотсека, идите в большие двойные двери. которые теперь будут открыты. Минуйте еще одни двойные двери, поднимитесь на лифте.





Скоро перед вашими глазами обрушится труба-коридор, по которой эвакуировался персонал. Мара скажет, что ей надо как-то подчинить (?) этот коридор.

Секрет 2. Сохраните игру. Запрыгните на крышу коридора-трубы впереди и бегите в противоположный конец, где стоят солдаты Повстанцев. По дороге перерубите мечом «канат», поддерживающий коридор-трубу. Добежав до противоположной стороны, повернитесь и перерубите еще один «канат». Коридор-труба упадет вниз. Соскочите туда и пробегитесь немного вперед — вам зачтется секрет. Теперь быстро запрыгните в проход, где видели солдат Повстанцев. Не медлите, иначе электрические разряды вас убьют.

Идите дальше, уложите всех пиратов. Вскоре вы найдете закрытую дверь. Сохраните игру.

Секрет 3. Нажмите на выключатель на стене слева от двери. Теперь бегите обратно в коридор, поверните направо. Увидите, как из открывшейся в стене ниши выезжает R2 (робот, похожий на бочку с ногами по бокам). Успейте заскочить в нишу прежде, чем дверь закроется. Внутри ниши есть выключатель, открывающий дверь.

Встаньте вплотную к R2 и нажмите пробел. Робот завернет за угол и откроет для вас дверь. Быстро убейте врагов за дверью! Вы должны сделать это так, чтобы в R2 ни разу не попали, иначе не сможете добраться до следующего секрета (раненый робот попросту убежит и потом не будет стоять на месте, норовя все время улизнуть от вас).

Секрет 4. Толкайте R2 и таким образом подведите его к двери в конце коридора, противоположном той нише, из которой он появился. При этом дроид откроет эту дверь. Заскочите в нее и получите самонаводящиеся ракеты.

Далее вам встретятся два лифта. Когда поднимитесь на лифте, включится заложенная рядом мина. Чтобы избежать неприятностей, бегите прямо из лифта подальше от мины – у вас есть пара секунд. Взгляните вверх и увидите две заминированные двери. Не обращайте на них внимания. Идите в зал с контейнерами. Запрыгните на контейнеры. Пираты начнут поднимать контейнеры на свой корабль, поэтому спрыгните вниз, иначе силовое поле вас раздавит.

Секрет 5. Используя способность «видеть скрытое» или фонарь/инфракрасные очки, вы увидите немного выше пола комнату управления. Разбейте стекло, закиньте в эту комнату что-нибудь взрывающееся, чтобы подорвать заложенные мины. Потом запрыгните в эту комнату.

Вернитесь в зал, где были контейнеры и поднимитесь на лифте.

Когда окажетесь в зале, где был голокрон (Holocron, та штука, из-за которой все и случилось), вы обнаружите, что его украли, а на его месте лежит сверхзаряд Силы. Рядом с этим залом есть еще два.

Секрет 6. В одном из них вы увидите два контейнера, стоящих у стены один на другом. Сдвиньте их в сторону и увидите решетку. Разрежьте ее и запрыгните в отверстие. Получите инфракрасные очки и секрет.

Секрет 7. Итак, вы стоите в этом помещении (секрет 6), при помощи способности «прыжок» подпрыгните прямо вверх. Вы окажетесь на площадке, в дальнем конце которой лежит суперщит.

Идите по проходу вниз, там разрежьте решетку и спрыгните в отверстие. Нажмите все выключатели в двух комнатах управления, откроется дверь в активную зону реактора. Идите туда и далее по дорожке. Увидите круглую решетку. Разрежьте ее и идите в открывшийся проход.

Прикончите всех пиратов в следующем районе. Там уменьшена сила тяжести, и вы можете перемещаться по воздуху при помощи клавиш «прыжок» и «приседание». У самого потолка вы увидите комнату управления. Под ней, немного сбоку, есть решетка. Разрежьте ее и идите по проходу. Дойдя до шахты лифта, спуститесь вниз. Там есть несколько контейнеров. Вам надо найти открытый контейнер и заскочить в него прежде, чем он закроется. Времени у вас не очень много, так что не тратьте его на бессмысленные обмены выстрелами с врагами. Найти искомый контейнер вам поможет стоящий рядом с ним робот-погрузчик (серебристого цвета). Войдите в контейнер и этап пройден.

Десятый этап. Орбитальная верфь (Orbiting Ship Yards)

На крышах контейнеров в том зале, где вы начинаете, лежат кое-какие вещицы.

Когда возьмете их, идите в соседнюю комнату и нажмите выключатель на стене. В следующей комнате вы заметите синий выключатель, который можно повернуть только при помощи гаечного ключа. Пока что не обращайте на выключатель внимания и соскочите вниз.

Перед тем, как войти в красный зал, нажмите два выключателя на стенах. Это уменьшит силу тяжести. Теперь вы можете спокойно перелететь через красный зал. Оказавшись на другой стороне, убейте робота-погрузчика и возьмите у него синий ключ.

Секрет 1. На платформе, где стоял робот, повернитесь налево. Увидите стену, которую можно взорвать. Войдите в новый район.

Перед тем, как преодолевать красный зал, снова нажмите два выключателя на стене. Теперь путь безопасен. Идите в комнату, где видели синий выключатель и поверните его: откроется люк. ***Сохраните игру!*** Теперь вам надо подняться по красной шахте наверх, в еще одну дверь. Самый простой способ это сделать – смотреть вверх и все время нажимать клавишу «прыжок». Времени терять в шахте нельзя, иначе Мара умрет. Откройте люк, заскочите внутрь и еще раз сохранитесь. С первого раза у вас, скорее всего, не получится.

Двигайтесь вперед и в конце концов окажетесь в круглой комнате, где сверху есть платформа. На платформе есть еще один выключатель, который надо повернуть при помощи синего гаечного

ключа. Идите дальше. Вам придется преодолеть еще одну опасную шахту, но на этот раз будет намного проще – люк ближе.

Секрет 2. С другой стороны люка вы увидите бронежилет, лежащий по другую сторону провала. Допрыгните до него.

Теперь соскочите в комнату ниже. Убейте робота-погрузчика и возьмите у него желтый ключ. В комнате управления рядом с этим местом на полу есть два желтых выключателя. Поверните их и спрыгните вниз, на ленту конвейера.

Все конвейерные ленты заканчиваются силовым полем, которое опасно для вашего здоровья, так что вовремя спрыгивайте вниз. В конце концов вы окажетесь на дне маленькой шахты. Идите вниз по коридору. Берегитесь сборочных роботов и электрических полей.

Секрет 3. Когда минуете коридор, где все время сверкают молнии, окажетесь в квадратной темной комнате. Посмотрите на потолок, увидите там проемы. Запрыгните в один из них. Обойдите этот район и получите секрет.

Секрет 4. После секрета 3 спрыгните вниз. В комнате на стенах уничтожьте две красных панели мечом и соскочите в отверстие в полу. Чтобы выбраться, нажмите там два выключателя на потолке или воспользуйтесь способностью «прыжок».

Идите вперед по коридору, потом прыгните. Дальше вам придется пострелять.

Чуть впереди будет район, полный пиратов и сборочных роботов. Убейте их, найдите выход. Чтобы эта дверь открылась, расстреляйте две камеры на потолке.

В следующей комнате вы увидите стационарную пушку. Подберите боекомплект для нее (лежит рядом с самой пушкой) и идите к дальним дверям. Они откроются, оттуда выскочат пираты. Бегите к пушке и уложите их. Вы можете сделать это и своим оружием, но к чему тратить патроны?

Когда всех уложите. идите в дверь рядом с той, через которую пришли в эту комнату. Вскоре вы доберетесь до конца этапа.

Одиннадцатый этап. База Каерробани (Kaerrobanii's Base)

Идите в район с фонтаном. Одно ответвление пути оттуда ведет в бар, где вас узнают, и начнется стрельба. Если же вы в бар вообще не заглянете, то и неприятностей будет меньше, благо полезных вещей там немного.

Идите по большой лестнице, увидите мост над водой. Обратите внимание на балконы по обе стороны моста. Хотя эти балконы и не являются секретами, но на них лежит много полезных вещей. Вот только допрыгнуть до них сложно.

Вскоре вы окажетесь в районе, где река образует водопад. Тут есть много огромных дверей. Откройте одну из них (другие не открываются) и идите на рынок. Уложите там всех врагов, потом запрыгните на крышу. Чуть пройдите по крышам, и вы увидите столб. Чтобы попасть на него, достаточно просто сойти с крыши – уменьшенная сила тяжести позволит вам очутиться на столбе без проблем. Теперь спрыгните на дорожку под столбом. Обойдите столб и нажмите кнопку сзади на нем.

Идите дальше по черной дорожке. Скоро вы окажетесь на новой дорожке, где с двух сторон будут трубы, из которых дует ветер, норовящий сбросить вас вниз. Сейчас не худо бы сохраниться.

Секрет 1. Сохраните игру перед второй парой труб. Приготовьте меч и дождитесь, пока уляжется ветер, дующий из трубы. Включите способность «ускорение движения» и бегите в трубе слева (из которой и дует ветер), разрежьте ворота. Зайдя в них, запрыгните в нишу слева (желательно это сделать до того, как ветер снова усилится).

Если вас снесет ветром, то вы окажетесь в районе, залитом водой. В одном из углов есть решетка. Разрежьте ее мечом, и вас затянет течением. В конце концов вы всплывете и сможете еще раз попытать счастья с секретом 1.

Когда закончите с секретом и пойдете дальше, то очутитесь в комнате, где течет вода и есть рычаги. Дерните за первый из них, и поднимутся каменные блоки. Прыгните на них и при помощи «притягивания предметов» дерните за второй рычаг, находящийся за силовым полем. Поднимется второй ряд каменных блоков, а те блоки, на которых вы стоите, опустятся. Вам нужно успеть запрыгнуть на новые блоки. Теперь снова дерните за рычаг при помощи «притягивания» и запрыгните на третий ряд каменных блоков, а оттуда – на берег. Пройдите через дверь, разрежьте решетку. Приготовьте барабанную винтовку и плывите в проход. Там будет много драгонов (красных «рыб»), убейте их всех.

Секрет 2. Всплывите, переведите дыхание и нырните. Рядом с тем углом, из которого вы попали в этот аквариум, есть решетка в стене. Разрежьте ее мечом и плывите туда. Там есть «оживление».

Всплывите, залезьте на крышу бетонного здания. Разрежьте решетку и спрыгните вниз. Идите вперед, попадете в музей Каэрробани (в одном месте на подставке стоит голова 8T88, того робота, который «подставил» Кайла в первом Jedi Knight).

Как добраться до голокрона? В одной из ближайших комнат есть маленький бассейн. На его дне – решетка. Разрежьте ее, и вас засосет вода. Когда снова сможете управлять Марой, плывите в нижний туннель, всплывете в комнате с маленьким водопадом. Идите дальше, нажмите выключатель и минуте дверь. Вот и голокрон.





При помощи способности «прыжок» доберитесь до него, платформа опустится, и вы окажетесь лицом к лицу с ногри. Убейте их и идите по коридору.

Дальше все достаточно просто. Вскоре вы поднимитесь на лифте, уложите пиратов с ракетными установками. Вернитесь в район рынка, потом идите к самому началу этого этапа. Идите другой дорогой, увидите конвейер. Идите вдоль него. Окажетесь в комнате с ящиками. Сверху есть проход, запрыгните в него. Далее вы попадете в круглый зал, охраняемый пиратами. Уложите их и спуститесь вниз. Откройте дверь немного дальше выключателем на стене, и вы сможете покинуть это «гостеприимное» место.

Сценарий 4: «Храм Сита» (Scenario 4: Sith Temple)

«Место это наполнено Темной стороной Силы. Оно — зла царство. И в него должен идти ты» — Йода, Джедай-Мастер («Звездные войны», фильм второй)

Двенадцатый этап. Темное болото (Dark Swamp)

Среди ваших врагов теперь будут дианоги. Драться с ними придется в воде. Чтобы победить их, все время чуть отступайте, дабы у вас было пространство для взмаха меча. Дианоги сами будут приближается к вам.

Кроме дианог, будут еще и огромные болотные вампы (Swamp Wampas). С этими здоровенными тварями сражайтесь так же, как и с ранкором (см. этап #8).

Много неприятностей вам доставят и стреляющие колючками растения (Dart Vines). Учтите, ваш меч может отражать колючки точно так же, как и огонь бластеров. Кроме этого, вы можете пройти мимо этих растений, используя способность «убеждение».

Чаще включайте автокарту и способность «видеть скрытое». Таким образом вы сможете увидеть подводные водовороты. которые способны утащить вас в глубокие вертикальные шахты, где вы погибнете. Вырваться из водоворота можно, если успеете задействовать «ускорение движения».

Помните о ясаламири. Эти существа способны лишать вас ваших способностей, так что обходите их стороной.

И одна последняя деталь: кроме вашего меча никакое оружие не действует. Хе-хе-хе...

Прежде всего, повернитесь и осмотрите деревья позади: там есть сверхзаряд Силы. Далее при помощи способности «убеждение» минуйте статую Сита.

Секрет 1. Миновав первый водоворот, увидите одинокую лиану/ветку. Слева от нее проход, ведущий к пруду. В пруду сидит дианога. Убейте ее и возьмите рюкзак на дне.

Секрет 2. На первой «прогалине» в центре вы увидите коричневое дерево (или столб). Справа от него проход дальше, а слева — склон, по которому можно взбежать или запрыгнуть. Наверху есть площадка и секрет.

Секрет 3. Вскоре вы очутитесь в районе с несколькими лианами и майлоками. Убейте их всех. Используйте способности «ускорение движения» и «прыжок» и само дерево в качестве трамплина, чтобы запрыгнуть на выступ. Вообще-то выступов два, но вам придется столкнуть с первого выступа ясаламири, чтобы он не блокировал ваши способности и тогда сможете допрыгнуть до второго выступа и секрета.

Секрет 4. Идите налево от последнего секрета и очутитесь еще в одной открытой аллее. Ее пересекают большие ветви. Одна — коричневатая, другая — зеленая. Запрыгните на зеленую, потом на коричневую и идите по ней до конца. Найдете сверхзаряд Силы и секрет.

Идите вперед и найдете челнок Кайла. На ящике есть кое-что, но тут же лежит и мина.

Вскоре после этого вы упретесь в тупик. Восстановите свое здоровье до максимума! Под каменистым проходом вы увидите статуи. Между ними будет изображение лица. Примените способность «видеть скрытое» и нажмите пробел. Откроется проход. Плывите в подводную пещеру и убейте дианогу. В принципе, от нее можно удрать, но лучше убить. Почему — см. дальше.

Бой с Темной Марой

Миновав тунель, вы окажетесь в маленьком храме. Тут стоит ваш двойник, созданный Темной стороной Силы. Темная Мара весьма сильна. Она может использовать способности «ослепление», «прыжок» и особенно часто применяет «молнию».

Лучший способ с ней разделаться — использовать воду. Как только вас ранят (если вы не используете «защиту» и «впитывание»), отступите к воде. Иногда темная Мара за вами не пойдет, так что залечите раны. Если же она за вами увяжется, прыгайте в воду. Теперь понимаете, зачем мы убили ту дианогу? Не сражайтесь с Марой в воде! Вместо этого выскочите и бегите к ступеням. Пока Мара будет барахтаться в воде, у вас будет некоторое время приготовиться. Не сражайтесь с Марой и в узком проходе между водой и залом. Тут она вас быстренько на ломтики нарежет.

Когда закончите с Марой, идите по проходу, который откроется внутри зала.

Секрет 5. Сразу после боя с Марой вы попадете в затопленную пещеру. Прикончите двух ногри с ножами, которые могут там быть. Нырните в пещеру, разрежьте мечом лианы впереди. В новой комнате будет дианога. Убейте ее и увидите на дне прохода дырку. которая ведет к секрету.

Секрет 6. Когда выйдите из воды, то перепрыгните через камни в еще один район. Там есть вампы и майлоки. Убейте их и повернитесь в ту сторону, откуда пришли. Вверху есть платформа с полезными вещами. Используйте «ускорение движения» и «прыжок», чтобы добраться до нее.

Секрет 7. Идите по проходу, пока он не разветвится. В левом ответвлениии есть маленькая пещера с таким нужным «оживлением».

Вскоре после этого вы снова окажетесь в тупике. Рядом стоит статуя. смотрящая на стену. Используйте способность «видеть скрытое» и обнаружите проход.

Секрет 8. Теперь вы очутитесь в последнем открытом районе перед входом в храм. Там есть большой столб, а рядом — выступ, на который вы можете запрыгнуть. на выступите сидит ясаламари. Сверху есть еще один выступ, но на него нельзя попасть из-за ясаламари. Присядьте и толкайте ясаламари как можно дальше направо (если вы стоите лицом к





стене). Отойдите как можно дальше влево, затем примените способность «прыжок».

Далее идите ко входу в храм и окончанию этапа.

Тринадцатый этап : Храм Сита (Sith Temple)

На этом этапе вам впервые встретятся ворскры. Помните, они могут прыгать и очень опасны. Против них почти не действуют ваши способности, исключение составляет только «разрушение».

Идите по коридору к двери. Примените способность «видеть скрытое» и посмотрите справа от двери. Увидите выключатель. Двигайтесь дальше и придете в огромный зал.

Войдите в сооружение с остроконечной крышей. В комнате справа от входа есть затопленная водой трещина. Там лежит «оживление».

Вернитесь в основной зал и найдите еще одно сооружение с остроконечной крышей. Оно затоплено водой. Сохраните игру и войдите. Плывите по коридору, поверните налево (над вами будет ниша, заполненная воздухом, где вы можете перевести дыхание). Плывите в маленькую пещеру внизу, потом поверните направо. Вскоре слева появится еще одна комната с заполненной воздухом нишей. Чтобы найти ее, идите вдоль подводной лестницы.

Секрет 2. Если пойдете по этому проходу налево до конца, то увидите наклонную дорожку. Идите по ней, попадете на своеобразную арену. Там в нишах притаились сразу три (!) ворскра. Если сможете их одолеть, то идите в нишу слева. Стена там – иллюзия. Используйте способность «видеть скрытое» и получите «оживление».

Секрет 3. Вернитесь в подводный проход. Из ниши с воздухом плывите вниз к стене с тремя фресками. Та, что в центре – иллюзия. Используйте способность «видеть скрытое» и сможете пройти.

Вернитесь в нишу с воздухом. Слева от последнего секрета есть фреска. Подплывите к ней и нажмите пробел. Камень немного сдвинется. Вам придется проделывать эту операцию несколько раз, пока он не откроет проход. За этим проходом есть затопленная комната. Выход – в левом верхнем углу.

Всплывите в комнате с двумя статуями-убийцами. В конце этой комнаты дверь. Используйте способность «видеть скрытое», чтобы найти выключатель.

Войдите в двухъярусную комнату с майлоками и ногри. Прикончите их всех. Запрыгните на второй уровень. Идите по дорожке, пока не упретесь в тупик. В потолке есть отверстие, запрыгните в него.

Идите по проходу, потом спрыгните вниз. Приземлитесь в пруду и сразитесь со статуями. Обратите внимание, что в этой комнате есть выступ, на который вы можете запрыгнуть. Там есть полезные вещи и можно укрыться на время от врагов и восстановить здоровье.

Когда покинете этот зал, окажетесь в проходе, в который выходят четыре комнаты. Убейте всех врагов в них. В последней комнате слева есть фреска на стене. Примените способность «видеть скрытое» и узнаете, что это – выключатель.

Секрет 4. Нажав выключатель, идите обратно в зал. На полу есть маленькая лужа воды. Раньше вам там не удавалось нырнуть, а теперь вы сможете это сделать.

Сохраните игру.

Вернитесь в комнату с выключателем и войдите в открывшуюся дверь. Лифт опустит вас в воду. Как только коснетесь дна, включите «ускорение движения» и неситесь по проходу. Вскоре окажетесь в комнате, где можно всплыть. В этой комнате есть две дианоги, так что быстро вылезайте из воды. Не стойте на маленьком выступе. так как дианоги могут вас там достать (правда, не всегда). Идите дальше в проход.

Секрет 5. Убейте этих дианог.

В их пруду есть решетка, которую можно разрезать. Плывите туда. Вас забросит в помещение с водой. где можно подобрать кое-что полезное. Выход оттуда – люк под поверхностью воды.

Получив секрет, вылезайте из пруда. Минуйте две комнаты с пересекающимися балками и войдите в зал. Откройте большую серую дверь и этап пройден.

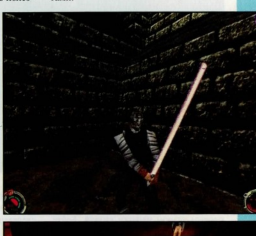
Четырнадцатый этап: Катакомбы храма (Temple Catacombs)

Вам встретятся Ситы-зомби (Sith Undead Warriors). Они способны метать молнии. Если у вас есть способность «впитывание», то они не представляют для вас никакой угрозы. Если же у вас нет этой способности, то быстро забегайте к ним сзади и бейте мечом. Они неповоротливы, но если стоят к вам лицом, могут нанести серьезные ранения.

Бегите по проходу, пока не окажетесь в комнате с водой и двумя столбами. Запрыгните на вершину столбов. Там есть сверхзаряд Силы и емкости с бактой.

Чуть дальше вы окажетесь в огромном зале. Это – центр этого этапа, вы еще сюда не раз вернетесь.

Сейчас идите направо (если стоите спиной к входу) и спрыгните в аллею с врагами.





Секрет 1. Когда упадете в аллею, прямо перед вами будет выступ в противоположной стене. Соскочите на следующий выступ под вами, потом при помощи способности «прыжок» заберитесь на этот выступ. Идите по нему (потолок все время понижается), пока не увидите вход в пещеру. Там рюкзак.

На другом конце этой аллеи есть маленькая наклонная дорожка, ведущая в пещеру. В пещере смотрите на потолок. Там есть отверстие, в которое вы должны запрыгнуть. Прикончите ворнскра. Идите дальше в просторную пещеру. Там опять враги (ворнскр и майлоки). Идите по боковой дорожке вверх вдоль аллеи в проход храма. Там есть кнопка, нажмите ее. Теперь пройдите через треугольную дверь в конце зала. Уничтожьте две статуи, затем спрыгните в пруд. Спускайтесь вниз, пока не выйдите из водопада. Прикончите еще парочку статуй и встречайте вашего учителя.

Сражение с Темным Кайлом Катаном

Кайл – отличный боец. Он будет использовать против вас «убеждение», «захват» и «молнию». Он почти всегда





блокирует вашу первую атаку, так что фокус состоит в том, чтобы сразу за первым ударом нанести второй. Бейте два раза мечом (клавиша Fire Secondary) и кружите вокруг Кайла. Очень неплохо сражаться с помощью «ускорения движения». Есть смысл попытаться взять Кайла измором – восстанавливайте здоровье при помощи «лечения», избегая ударов Кайла. Обратите внимание на сверхзаряды Силы в углах этой комнаты.

Когда вы нанесете Кайлу достаточно ранений, он исчезнет. Выступ, ранее укрытый силовым полем, теперь открыт.

Секрет 2. Когда в первый раз победите Кайла, прыгните на выступ с двумя статуями. Спрыгните в дыру. выйдите оттуда, затем быстренько вернитесь туда, куда упали. Пол поднимется. Примените способность «видеть скрытое» и вот он, ваш секрет.

После путешествия по длинному проходу, вы окажетесь в районе с парочкой ворнскров. В одной из комнат рядом вас поднимет вверх. Там полно растений, стреляющих колючками. Расправьтесь с ними и поднимитесь по ступеням. В конце прохода есть кнопка, нажмите ее.

Вернитесь в проход, который прошли, чтобы нажать эту кнопку. В конце этого длинного коридора есть кнопка, нажмите ее. Вернитесь в основной зал, на платформу с двумя статуями (это ориентир для вас).

Идите к кнопке и дальше по другому проходу (тому, который ближе).

Вы окажетесь на платформе. Двери там вы открыть не сможете, но не беспокойтесь. Сохраните игру. Повернитесь и при помощи «ускорения движения» и «прыжка» доберитесь до платформы слева (слева – если стояли лицом к открытому пространству).

Вы окажетесь на той самой платформе, которую видели в самом начале этапа. Тогда вы шли в проход справа от больших дверей. теперь вам надо идти налево. Идите по проходу (придется убить ворнскра) до маленького пруда, где есть сверхзаряды Силы.

Секрет 3. Прыгните в пруд. Вы увидите барельеф на стене. Примените способность «видеть скрытое» и сможете идти по новому проходу.

Получив секрет, вернитесь назад и идите по проходу справа. Когда выйдите из этого коридора, поверните направо и нажмите кнопку. Через щель в стене вы увидите зал, в центре которого стоит Кайл. Идите вдоль щели и получите совет от Кайла.

Вскоре вы окажетесь в зале с водой, тремя столбами и дверью (на ней изображение лица). Пройдите в дверь. За ней еще один большой зал с колоннами. С одной стороны есть ковер, ведущий к тому месту, где должен быть лифт. Убейте статуи и нажмите кнопки внутри колонн. Приедет лифт. Поднимитесь на нем.

Идите за ковром и откройте дверь. Окажетесь в комнате, где видели Кайла. Его там уже нет. Спрыгните в дыру в полу. Идите в длинный, темный зал. В конце зала статуя. Подойдите к ней, включите, перебейте врагов (если у вас есть способность «впитывание», то это вообще бойня, а не сражение). Если же этой способности у вас нет, то бегайте и убивайте врагов поодиночке ударом в спину. Прикончив врагов, идите к последнему гробу слева (если смотреть от входа). Там вода, нырните.

Когда всплывете, окажетесь в коридоре. Убейте зомби и идите в конец коридора. Нажмите выключатель.

У вас есть возможность выбора туннелей. Идите по тому, который ведет к затопленной водой пещере. Внизу есть есть один туннель, плывите туда. Учтите, в воде притаилась дианога.

Секрет 4. В воде рядом с дианогой есть трещина в полу. Если пойдете по ней. найдете «оживление».

Пройдя по новому проходу, вы снова окажетесь в центральном районе на платформе с двумя статуями. Но на стенах теперь появились новые фрески и новая кнопка.

Нажав пробел перед фреской, вы ее измените. Нажав кнопку, вы или откроете дверь, или получите удар молнии (если у вас есть «впитывание», то вам это безразлично).

Нажмите на фреске справа один раз. Нажмите на кнопку. Откроются двери, но силовое поле не дает пройти. Снова измените фрески Теперь человек в капюшоне (слева) будет держать меч впереди себя, а лысый опустит меч и поднимет руку. Нажмите на кнопку, двери еще немного откроются.

Поменяйте фрески так, чтобы оба человека подняли мечи над головами. Нажмите кнопку. Уничтожьте две статуи и спуститесь на лифте перед троном. Примените способность «видеть скрытое» и нажмите кнопку на стене.

К платформе в центре медленно протянется мост. Идите на платформу.

Появится Кайл и предъявит вам ультиматум. Когда он закончит болтать, повернитесь к нему спиной и сойдите с платформы.

Победа над Темным Кайлом

Как говаривал Оби-Ван Кеноби: «Есть альтернатива бою» («Звездные войны», фильм первый)

Побить Кайла нельзя. Он просто не умирает. Его надо не убивать, а остановить.

Для этого внимательно осмотрите комнату. Видите картину на стене? Ни на какие мысли она вас не наводит?

Выключите меч и встаньте под портретом.

Андрей Шаповалов

Коды, пароли, секреты
Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

НОВОСТИ

Компания *Psygnosis* намерена выпустить **Formula 1 Championship Edition**. Это усовершенствованная версия компьютерной игры **Formula 1**. Теперь в гонке появятся реалистичные повреждения машины и крушения, различные погодные условия, собственный AI для каждого компьютерного гонщика, радиосвязь с командой в боксах, несколько комментаторов и 12 новых музыкальных дорожек. Выход игры намечен на 14 апреля.

***

Компания *Acclaim* сообщила о том, что закрывает свое отделение, работавшее на поприще разработки игр для монетных автоматов, и передает все дела компании *Acclaim Studios*. «Наше решение закрыть *Acclaim Coin-Op* связано с планами значительно сузить направление нашего развития и сфокусироваться на разработке, издании и продаже на рынке домашних электронных развлечений»,– сказал Грегори Фишбах (Gregory Fischbach), сопредседатель и CEO компании *Acclaim*.

***

Компания *Microsoft* должна в ближайшее время сообщить о точной дате выхода операционной системы **Windows 98**. По предварительным данным появление ее намечено на 25 июня. В то же время многие ставят под сомнение реальность появления **Windows 98** в столь скором времени. Главной причиной тому служат обвинения в адрес *Microsoft* со стороны Департамента Юстиции США. Напомним, что, по мнению Департамента, *Microsoft* нарушит антимонопольное соглашение, если будет поставлять вместе с операционной системой **Windows 98** интернет-браузер **Internet Explorer**.

***

Компания *Multitude* сообщила о том, что намерена провести широкую предпродажную раскрутку игры **Fireteam**, нового изометрического онлайн боевика. Во-первых, будет проведен набор бета-тестеров (предварительно он намечен на 3-4 апреля). Принято будет приблизительно 1000 человек. В мае, когда работа над игрой уже почти будет завершена, будет выпущен ограниченный тираж продукта с купоном на месяц бесплатной игры. И, наконец, компания будет проводить рекламные акции, например, соревнования или презентации, в том числе и на выставке **E3**.

***

Компания *Sony Interactive Studious America* в самое ближайшее время должна начать программу бета-тестирования массивной многопользовательской ролевой игры **EverQuest**

Компания *Looking Glass* сообщила о том, что к концу марта выпустит несколько улучшений для игры **Flight Unlimited II**. Среди них будут новый самолет, новые приключения, а также патч версии 1.04.

Новым самолетом станет триплан Fokker DR.I, известная машина времен Первой Мировой Войны. Ну, а в патч 1.04 войдут добавление эффекта всплеска воды, подвижные наземные объекты и обновленный AI.

***

Компания *Cavedog* анонсировала дополнение для своей популярной стратегии в реальном времени **Total Annihilation**, **Total Annihilation: The Core Contingency**. **Core Contingency** добавит в игру 75 новых боевых единиц, 25 миссий, 6 новых миров и 30 карт для многопользовательской игры. По уверениям компании, при том что игра останется прежней, кардинально новые миры позволили изменить ее почти до неузнаваемости. Сюжет, правда, особых изменений не претерпит. Как и прежде две конфликтующие стороны – Arm и Core, но теперь они сражаются за артефакт неизвестной инопланетной расы, который и позволит одной из сторон победить.

Компания *Cavedog* известна прежде всего тем, что считается с мнением пользователей. Так случилось и в этот раз: Крис Тейлор (Chris Taylor), ведущий проекта *TA*, пообещал «использовать как можно больше рекомендаций игроков». Выход **Total Annihilation: The Core Contingency** назначен на конец апреля, продаваться дополнение будет по $27.99.

***

Компания *Accolade* сообщила о том, что изменила название разрабатываемой игры **Star Control 4** на просто **StarCon**.

***

Компания *Акелла* в данный момент работает над новым проектом: на этот раз это будет эротический quest под рабочим названием **Эротика судьбы или пособие для ловеласов**, но с рязановским классическим сюжетом этот проект не имеет ничего общего. Действие игры происходит в абстрактном городе, где главный герой ухаживает за очаровательной девушкой, совершает совместные прогулки в бар, кафе, картинную галерею, казино и при этом вполне может нарваться на ограбление, выиграть или проиграться в казино, а потом сходить в ломбард. Стоит заметить, что герои игры будут не рисованными персонажами, а реальными актерами, снимавшимися специально для этой игры. Работы над проектом находятся почти на стадии завершения, однако более точных дат разработчики пока не называют.

***

Компания *Hyperbole Studios* сообщила о том, что будет разрабатывать компьютерную версию игры **Mage: The Ascension**, которая является известной ролевой настольной игрой, созданной компанией *White Wolf Publishing*. *White Wolf* является одним из лидеров в области настольных ролевых игр. Среди игр компании можно назвать **Vampire: The Masquerade**, **Werewolf: The Apocalypse**, **Wraith: The Oblivion** и, конечно, **Mage: The Ascension.**

Сейчас обе компании активно ищут издателя для этого проекта. Предварительно продукт будет сделан как для одиночной, так и для многопользовательской игры. Игра будет основана на энджине **Virtual Cinema**, том же, что *Hyperbole* использует в разрабатываемой приключенческой игре компании *Fox Interactive* **The X-Files**. **Virtual Cinema** был разработан специально для использования в интерактивных фильмах и видеоклипах. При этом он работает как на платформе **Windows 95**, так и MAC. Но в то же время это означает, что игра скорее будет приключенческой, а не ролевой.

Напомним, что кроме работы над игрой **The X-Files**, *Hyperbole* подписала соглашение с известным автором ужасов Стивеном Кингом (Steven King) о разработке интерактивных игр на основе его коротких рассказов. Из прошлых работ компании можно назвать игры **Quantum Gate** и продолжение игры **Vortex**.

***

Руководитель проекта **Jedi Knight**, игры компании *LucasArts*, ушел из компании, «преследуя личные интересы». Об этом сообщил спикер компании, подтверждая появившиеся недавно слухи.

Джастин Чин (Justin Chin) оставил свою работу, причины объяснены не были. Это была первая должность Чина в качестве руководителя группы. До этого он был главным художником и дизайнером игры **Dark Forces**.

Несмотря на то, что в компании *LucasArts* не используют понятие дизайнер, Чин очень много сделал для дизайна и сценария двух игр. До *LucasArts* он работал над игрой **Big Sky Trooper** для *SNES*.

***

Многие компании в последнее время открывают свои игровые онлайн службы, тем самым подтверждая основную тенденцию развития рынка компьютерных игр в сторону массовой многопользовательской игры.

Многие компании открыто заявляют, что они вынуждены это сделать, дабы сохранить конкурентоспособность.

Одной из последних открывшихся служб стала **NetAccolade** компании *Accolade*. Сеть по принципу своей работы похожа на **Battle.net** компании *Blizzard* или **Won.net** компании *Sierra*.

Свои игровую службу *Accolade* анонсировала еще в декабре. Тогда было сообщено, что первой игрой, с которой будет поставляться необходимое программное обеспечение, станет **Deadlock 2**. Ну, а в связи с тем, что поставки игры начались на прошлой неделе, *Accolade* пришлось открывать и службу.

Многопользовательские игры в службе бесплатны для тех, кто купил себе коробку с игрой. Развиваться служба будет с выходом новых игр *Accolade*. Так что **Hardball 6**, **Redline** и **StarCon** будут уже иметь поддержку **NetAccolade**.

Служба кроме игры также будет иметь chat, частные комнаты и будет использоваться для сообщений о новых играх компании. В общем, будет иметь все элементы современной игровой службы.

***

Компания *Activision* выпустила **Gold Edition Upgrade** для своего боевого автоимитатора **Interstate '76**. Напомним, что этот апгрейд улучшает игру до уровня **Interstate '76: Arsenal pack**. То есть он добавляет в игру поддержку 16-битных цветов, улучшает текстуры, добавляет уровни сложности и самое главное в том, что он добавляет поддержку акселераторов трехмерной графики. Но сразу скажем, что этот патч побил все рекорды по размерам. Он занимает аж 85Мб.

Информационное агентство «Galaxy Press»

WARLORDS III: REIGN OF HEROES



Разработчик	Strategic Studio Group
Издатель	Red Orb Entertainment
Выход	Октябрь 1997 г.
Жанр	пошаговая стратегия.
Рейтинг	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95.
Процессор – 486 DX
(желательно Pentium 100 и выше).
Оперативная память – 16 Мбайт.
Видеоплата – 1 Мбайт PCI.
Звуковая плата – совместимая с Windows 95.
Привод CD-ROM – четырехскоростной (желательно восьмискоростной).
Прочее: необходимо 40 Мбайт свободного места на жестком диске, клавиатура или мышь.
Модем – не ниже 28800 бит/с для игры вдвоем и через Интернет.



Многие, может быть, помнят первую игру **Warlords**, которая сразу же после своего выхода в 1991 году завоевала сердца поклонников компьютерных игр. Затем появилась игра **Warlords II** (конец 1993 года), которая отличалась от первой лишь SVGA графикой и усовершенствованной системой управления. Вскоре вышла новая версия игры – **Warlords II Deluxe** (начало 1995 года), которая отличалась от **Warlords II** появлением дополнительных видов войн и новых сценариев. Все эти игры объединяло одно общее качество: однообразность.

И вот в 1997 году вышла третья часть этой стратегической игрушки. Сразу хочется отметить, что она в корне отличается от своих предшественниц. Во-первых, в игре делается упор на игру по уровням, но также можно играть на одной большой карте до полной победы. Во-вторых, в игре уже есть задумка и конечная цель, которой вы должны добиться, пройдя через все преграды и победив злых соперников. В-третьих, игра просто переполнена видеовставками. В-четвертых, есть возможность играть через Интернет (до четырех игроков) и по локальной сети (до восьми игроков), также вы можете играть по модему. Значительно увеличилось количество видов войск, их стало около восьмидесяти. И наконец, улучшилась графика и появились новые игровые возможности.



Говоря о самой игре, хочется отметить, что она удалась. В игре поддерживается различное разрешение: 640x480, 800x600, 1024x768, причем графика в игре выполнена так четко и так красиво, что даже забываешь, что игра идет не в объеме, а в 2D плоскости. Если сравнивать интерфейс третьей версии и второй, то в общем он остался таким же, только стал немного красивее и удобнее.

Что касается вариантов игры, то на выбор вам предоставляется: 1) игра для одного игрока: начать новую кампанию (игра по стандартным уровням, каждый уровень ведет вас к концу всей миссии); 2) игра для одного игрока с использованием выбранного вами сценария (сценариев очень много, около тридцати; принцип каждого из них заключается в том, что вам дается одна карта и рассказывается цель сценария); 3) игра для одного игрока на произвольной карте (то есть вы сами выбираете размеры карты, количество городов, национальность, имя и т. п.); 4) игра по локальной сети (поддержка до восьми игроков): может быть по сценариям или на произвольной карте; 5) игра через Интернет (поддержка до четырех игроков): игра может быть по сценариям или на произвольной карте; 6) игра по модему: играть можно по заданным сценариям и на произвольных картах.



Игровой Экран

1 – уменьшенная в несколько раз карта местности, белой рамкой на ней обозначено то место, где вы сейчас находитесь;

2 – при вашем ходе здесь отображается название вашей расы, а в ход соперника, соответственно, – название его расы;

3 – во время вашего хода, нажав на этот кружок, вы получите отчет по всем бывшим битвам. Если же в нем мигает череп, то нажав на кружок, вы можете посмотреть в каком месте была последняя битва. В момент хода соперника, кружок становится того цвета, к которому принадлежит соперник, а в самом кружке будут бежать процентны, показывающие, какую часть игры в данном туре он закончил;

4 – здесь постоянно отображается реальное время, а не то время, сколько вы играете;

5 – предмет – в данном случае, развалина и, как видно на карте, уже исследованная (исследованная развалина на карте изображается красным крохотным квадратиком, а неисследованная – голубым);

6 – здесь отображается количество оставшихся действующих игроков, следовательно, игроков, которых уничтожили, не отображают (в данном случае остался только я и один мой соперник, всего было около семи соперников);

При удачной осаде…

Города (замка), на экран выводится диалоговое окно в четырьмя кнопками, играющими немаловажную роль. Это кнопки следующего назначения:

Occupy (Оккупировать) – присвоить город себе. То есть завоеванный город перекрасится в ваш цвет и станет работать на вас. От себя могу добавить, что при прохождении игры я очень и очень редко пользовался этой кнопкой. Я постоянно разрушал завоеванные города, чтобы не утруждать себя их охраной и чтобы другим игрокам (врагам) не повадно было делать на них набеги;

Pillage (Немного пограбить) – помимо того, что город станет ваш, вы же еще и возьмете с него 60 % всего золота, что находится непосредственно в городе. Выбрав этот вариант, вы лишаетесь возможности производить в данном городе некоторых воинов;

Sack (Разграбить) – в данном варианте идет речь уже непосредственно о полном разграблении города, то есть все золото, находящееся в городе, перейдет в вашу казну. При этом город будет считаться вашим, но вы не сможете в нем производить воинов вообще (если не купите их за большие деньги);

Raze (Разрушить) – это мой любимый пункт: дает команду на разрушение города. В конце концов от города ничего не остается кроме обломков.

Герои

Герои – это самые важные создания из всех видов воинов, которые должны быть сильнее всех; признанные лидеры в сражении, им доверяются самые сложные задания. Герои повышаются по уровню, при этом вам дают определенное количество очков, на которые можно приобрести дополнительные способности для героев (сила, страх, мораль, передвижение и так далее).

Армия

Catapult (Катапульты) – сила: 2; стойкость: 1; движение: 16; взгляд: 2. Дополнительные передвижения: +2 в городах. Специальные способности: +2 сила при осаде. Эти машины обстреливают противника огромными валунами.

Heavy cavalry (Тяжелая конница) – сила: 4; стойкость: 2; движение: 20; взгляд: 1. Дополнительные передвижения: +1 на поле. Солдаты хорошо экипированы и великолепны в бою.

Pegasi (Пегасы) – сила: 5; стойкость: 2; движение: 24; взгляд: 3. Умеют летать. Дополнительные передвижения: +1 в городах. Специальные способности: +1 мораль. Великолепные летающие лошади, способные переносить героев на огромные расстояния.

Goblins (Гоблины) – сила: 1; стойкость: 2; движение: 20; взгляд: 3. Могут ходить по лесам, болотам и холмам. Дополнительные передвижения: +1 в лесу. Гоблинов хорошо посылать в разведку.

Giant bats (Летучие мыши) – сила: 1; стойкость: 1; движение: 28; взгляд: 3. Умеют летать. Эти огромные летучие мыши могут за несколько минут высосать всю кровь.

Orc mobs (Толпы орков) – сила: 2; стойкость: 2; движение: 16; взгляд: 2. Могут ходить по холмам. Дополнительные передвижения: +1 на холмах. Толпы состоят из оркских воинов, одетых в старые доспехи и вооруженных ржавыми саблями.

Wolfiders (Волкогоны) – сила: 3; стойкость: 2; движение: 25; взгляд: 3. Дополнительные передвижения: +1 в лесу. Эти дикие всадники состоят из гоблинов и орков, ездящих на гигантских волках.

Orogs (Орогсы) – сила: 4; стойкость: 2; движение: 20; взгляд: 2. Могут передвигаться по холмам. Дополнительные передвижения: +1 на холмах. Специальные способности: +1 при осаде. Орогсы – помесь орков и людоедов, в бою они часто ставятся во главе отряда.

Ogres (Людоеды) – сила: 4; стойкость: 2; движение: 16; взгляд: 2. Умеют ходить по холмам. Дополнительные передвижения: +1 на холмах. Специальные способности: +1 мораль. Дальние родственники орков – здоровые и наглые людоеды – очень часто воюют наемниками.

Wargs (Варги) – сила: 4; стойкость: 2; движение: 25; взгляд: 2. Дополнительные передвижения: +1 в лесу. Специальные способности: +1 болезнь. Варги похожи на гигантских волков, но гораздо коварнее и злее.

Trolls (Тролли) – сила: 5; стойкость: 2; движение: 16; взгляд: 1. Могут ходить по лесам и болотам. Дополнительные передвижения: +1 в лесу. Специальные способности: +2 страх. Огромные, уродливые, покрытые бородавками тролли любят жить возле болот и темных лесов.

Light infantry (Легкая пехота) – сила: 2; стойкость: 2; движение: 18; взгляд: 2. В легких латах, с копьями в руках эти солдаты составляют основу многих армий.

Barbarians (Варвары) – сила: 2; стойкость: 2; движение: 16; взгляд: 3. Могут ходить по холмам. Дополнительные передвижения: +1 на холмах. Дикари из варварских племен, сражающиеся с неистовой силой.



Reavers (Грабители) – сила: 6; стойкость: 3; движение: 16; взгляд: 3. Могут ходить по холмам. Дополнительные передвижения: +1 на холмах. Специальные способности: +1 хаос. Они самые сильные из варваров, идущие в бой с огромными булавами, унизанными шипами.

Griffons (Гриффоны) – сила: 6; стойкость: 3; движение: 24; взгляд: 3. Умеют летать. Дополнительные передвижения: +1 на холмах. Специальные способности: +1 мораль. У этих мощных зверей тело льва, а голова и крылья орлиные.

7 – воин, в данном случае, два героя (правда, здесь будет виден только один, лучший из всех), стрелочки от него – это его направление. Пока стрелочки красные, он может пройти; серые означают, что ходы у него в этом туре кончились; крестиком обозначена конечная точка пути;

8 – переход к следующей группе армий;

9 – отменить выбор текущей группы;

10 – осуществить движение группы по намеченному пути;

11 – функции армий;

12 – просмотр отчетов по армиям, городам, деньгам, участкам, лидерам, заклинаниям, развалинам, убийствам, событиям, производственные и дипломатические отчеты;

13 – функции героя;

14 – просмотреть списки армий, вещей, участников, героев, рассказать о сценарии, вступление к главе, предыстория кампании;

15 – показатель имеющихся в наличии денег (золота), если нажать любую кнопку «мыши» в этом месте, то вы получите статистическую информацию по деньгам;

16 – в этих окошечках показан состав группы при условии, что она выделена; внизу каждого окошечка показано, сколько данный воин или герой сможет прошагать и его сила (если в верхнем левом углу окошечка стоит голубой крестик, значит этот воин или герой получил благословение и, следовательно, лучше дерется);

17 – в этом красном кружке можно посмотреть воинственную настроенность соперников к вам, а также заключить с ними различные договоры;

18 – закончить свой ход (тур);

19 – сгруппировать / разгруппировать воинов;

20 – функции городов (замков);

21 – функции игры (записать, загрузить, выход, сдаться, настройка игры и другие);

22 – закончить с выделенной группой и перейти к другой (к следующей по счету);

23 – подготовить выделенную группу или воина к обороне;

24 – в этом окошке пробегает снизу вверх информация о каждом происшествии у вас и у вашего соперника;

25 – здесь выводятся маленькие рисунки, обозначающие дополнительные способности у героя или воина, если они, конечно, есть;

26 – показатель имеющейся в наличии маны (нажав правую кнопку «мыши» на этом маленьком окошечке, вы получите полную статистику по мане).

Slayer knights (Рыцари-убийцы) – сила: 7; стойкость: 3; движение: 16; взгляд: 1. Специальные способности: +4 хаос. Рыцари-убийцы – самые злобные из смертных, последовавшие по темному пути хаоса.

Dwarf runners (Гномы-бегуны) – сила: 1; стойкость: 4; движение: 18; взгляд: 2. Могут ходить по холмам. Дополнительные передвижения: +1 в поле. Гномы-бегуны переносят сообщения по шахтам гномов.

Dwarf crossbow (Гномы-арбалетчики) – сила: 2; стойкость: 3; движение: 15; взгляд: 2. Могут ходить по холмам. Дополнительные передвижения: +1 в поле. Специальные способности: +2 силы в сражении с катапультами. Сильные гномы, вооруженные арбалетами, обладают прекрасным зрением.

Dwarf infantry (Пехота гномов) – сила: 3; стойкость: 3; движение: 14; взгляд: 2. Могут ходить по холмам. Дополнительные передвижения: +1 в поле. Пехота гномов, вооруженная тяжелыми топорами и одетая в кольчуги.

Dwarf Mutants (Гномы-мутанты) – сила: 5; стойкость: 3; движение: 15; взгляд: 2. Могут ходить по холмам. Дополнительные передвижения: +1 на холмах. Специальные способности: +2 хаос. Эти подданные лорда темных гномов стали мутантами при помощи сил хаоса.

Siege engines (Осадные машины) – сила: 3; стойкость: 2; движение: 16; взгляд: 2. Дополнительные передвижения: +3 в городах. Специальные способности: +4 силы при осаде. При помощи таких машин можно легко забраться на городские стены.

Giant spiders (Гигантские пауки) – сила: 4; стойкость: 1; движение: 20; взгляд: 2. Дополнительные передвижения: +1 в городах. Специальные способности: +3 яд. Яд такого паука может убить лошадь за несколько секунд.

Skeletons (Скелеты) – сила: 2; стойкость: 1; движение: 16; взгляд: 2. Могут ходить по лесам и болотам. Дополнительные передвижения: +3 в болотах. Специальные способности: +1 страх. Скелеты – это ожившие трупы давно умерших воинов.

Plague carriers (Носители беды) – сила: 7; стойкость: 1; движение: 15; взгляд: 1. Специальные способности: +5 болезнь. Эти чудовищно высокие гуманоиды разносят вирусы, созданные Лордом бедствий.

Scout (Разведчики) – сила: 1; стойкость: 1; движение: 26; взгляд: 3. Могут ходить по лесам, холмам и болотам. Легко вооруженные быстроногие разведчики успешно ведут армии по очень опасным территориям.

Dryads (Дриады) – сила: 2; стойкость: 2; движение: 18; взгляд: 2. Могут ходить по лесам. Дополнительные передвижения: +5 в лесах. Специальные способности: +1 мораль в бою. Духи, обитающие в лесах.

Elves archer (Эльф-лучник) – сила: 3; стойкость: 1; движение: 16; взгляд: 3. Могут ходить по лесам. Дополнительные передвижения: +1 в лесах. Специальные способности: +4 в сражениях с катапультами. Хотя они и не стойки в бою, но стреляют лучше всех в мире.

Knight lords (Лорды рыцарей) – сила: 6; стойкость: 3; движение: 18; взгляд: 1. Дополнительные передвижения: +2 в поле. Специальные способности: +2 мораль при сражении. Лорды рыцарей самые могущественные их всех рыцарей.

Centaurs (Кентавры) – сила: 4; стойкость: 2; движение: 22; взгляд: 3. Дополнительные передвижения: +1 в лесах. Специальные способности: +2 в сражениях с катапультами. Наполовину – лошадь, наполовину – человек. Эти создания хаоса очень свирепы в бою.

Minotaurs (Минотавры) – сила: 5; стойкость: 3; движение: 16; взгляд: 2. Дополнительные передвижения: +2 в городах. Специальные способности: +1 хаос. Минотавры выглядят как огромные люди с головой быка. Склонны к внезапным приступам ярости.

Heavy infantry (Тяжелая пехота) – сила: 3; стойкость: 2; движение: 16; взгляд: 1. Вооруженные тяжелым мечом и щитом эти солдаты прекрасны в обороне.

Light cavalry (Легкая конница) – сила: 3; стойкость: 2; движение: 26; взгляд: 2. Дополнительные передвижения: +1 в поле. Легковооруженные воины на быстрых лошадях.

Knights (Рыцари) – сила: 5; стойкость: 2; движение: 18; взгляд: 1. Дополнительные передвижения: +2 в поле. Рыцари облачены в тяжелые латы и вооружены длинными пиками.



Giants (Гиганты) – сила: 6; стойкость: 3; движение: 16; взгляд: 2. Могут ходить по холмам. Дополнительные передвижения: +1 на холмах. Специальные способности: +2 хаос. Более четырех метров ростом, с тяжелыми дубинками в руках, являются опасными врагами.

Elves cavalry (Конница эльфов) – сила: 5; стойкость: 1; движение: 24; взгляд: 3. Дополнительные передвижения: +1 в лесах. Специальные способности: +1 мораль. У конницы

Типы героев и их способности

Витязь (Paladin)




Стандарт:
Сила: 4. Стойкость: 2. Движение: 16. Взгляд: 2.

Уровни:
1 уровень: сквайр. Этот уровень дается сразу.
2 уровень: кавалер. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
3 уровень: младший рыцарь. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
4 уровень: рыцарь. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
5 уровень: великий рыцарь. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
6 уровень: настоящий рыцарь. При переходе на этот уровень дается 3 очка.
7 уровень: витязь. При переходе на этот уровень дается 4 очка.
8 уровень: великий витязь. При переходе на этот уровень дается 4 очка.
9 уровень: грандиозный витязь. При переходе на этот уровень дается 5 очков.
10 уровень: король витязей. При переходе на этот уровень дается 6 очков.

Специальные возможности:
Сила +1. Требуется 1 очко.
Движение +3. Требуется 1 очко.
Мораль +1. Требуется 1 очко.
Страх +1. Требуется 2 очка.
Стойкость +1. Требуется 2 очка.
Свойство «Укрепить». Требуется 2 очка.
Свойство «Храбрость». Требуется 2 очка.
Свойство «Конь-призрак». Требуется 2 очка.
Взгляд +2. Требуется 2 очка.
Руководство +1. Требуется 2 очка.

Воин (Warrior)




Стандарт:
Сила: 4. Стойкость: 2. Движение: 18. Взгляд: 2.

Уровни:
1 уровень: стажер. Этот уровень дается сразу.
2 уровень: ученик. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
3 уровень: бывалый. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
4 уровень: меченосец. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
5 уровень: фехтовальщик. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
6 уровень: универсал. При переходе на этот уровень дается 3 очка.
7 уровень: воин. При переходе на этот уровень дается 3 очка.

8 уровень: великий воин. При переходе на этот уровень дается 4 очка.
9 уровень: воин лорд. При переходе на этот уровень дается 5 очков.
10 уровень: король воинов. При переходе на этот уровень дается 6 очков.
Специальные возможности:
Сила +1. Требуется 1 очко.
Движение +3. Требуется 1 очко.
Руководство +1. Требуется 2 очка.
Стойкость +1. Требуется 2 очка.
Взгляд +2. Требуется 2 очка.
Мораль +1. Требуется 2 очка.
Дополнительные движения. Требуется 2 очка.
Страх +1. Требуется 3 очка.
Хаос +1. Требуется 3 очка.
Инженер +5. Требуется 4 очка.

Священник (Priest)



Стандарт:
Сила: 3. Стойкость: 2. Движение: 18. Взгляд: 3.
Уровни:
1 уровень: новичок. Этот уровень дается сразу.
2 уровень: посвященный. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
3 уровень: клерк. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
4 уровень: епископ. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
5 уровень: архиепископ. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
6 уровень: кардинал. При переходе на этот уровень дается 3 очка.
7 уровень: священник. При переходе на этот уровень дается 3 очка.
8 уровень: старший священник. При переходе на этот уровень дается 4 очка.
9 уровень: высший священник. При переходе на этот уровень дается 5 очков.
10 уровень: король священников. При переходе на этот уровень дается 6 очков.
Специальные возможности:
Движение +3. Требуется 1 очко.
Взгляд +3. Требуется 1 очко.
Свойство «Укрепить». Требуется 1 очко.
Свойство «Храбрость». Требуется 1 очко.
Свойство «Спешка». Требуется 1 очко.
Свойство «Пир горой». Требуется 2 очка.
Свойство «Тычок». Требуется 2 очка.
Мораль +1. Требуется 2 очка.
Руководство +1. Требуется 2 очка.
Свойство «Взгляд». Требуется 3 очка.

Волшебник (Wizard)



Стандарт:
Сила: 3. Стойкость: 1. Движение: 18. Взгляд: 3.
Уровни:
1 уровень: неофит. Этот уровень дается сразу.

эльфов легкие доспехи, но их лошади очень быстры и надежны.

Treants (Трианты) – сила: 7; стойкость: 4; движение: 14; взгляд: 2. Могут ходить по лесам. Дополнительные передвижения: +2 в лесах. Специальные способности: +3 осада. Эти мощные живые дубы могут своими корнями и ветвями легко раскалывать камни.

Archons (Архоны) – сила: 8; стойкость: 2; движение: 26; взгляд: 4. Могут летать. Специальные способности: +3 мораль. Честные и доблестные духи с покладистым характером.

Dragons (Драконы) – сила: 9; стойкость: 3; движение: 26; взгляд: 4. Специальные способности: +5 страх. Самые древние, большие и жестокие существа в мире.

Fire Elementas (Огневики) – сила: 7; стойкость: 2; движение: 32; взгляд: 2. Могут летать. Специальные способности: +1 хаос. Огневики пугают всех своей безумной свирепостью.

Fire Demons (Огненные демоны) – сила: 8; стойкость: 3; движение: 20; взгляд: 2. Специальные способности: +3 хаос. Огненные демоны плодятся в пылающих шахтах нижнего мира.

Pikeman (Копьеносец) – сила: 2; стойкость: 3; движение: 16; взгляд: 2. Дополнительные передвижения: +1 в поле. Практически невозможно проникнуть сквозь стену, выстроенную из пятиметровых копий этих воинов.

Archers (Лучники) – сила: 3; стойкость: 1; движение: 19; взгляд: 2. Специальные способности: +2 в сражении с катапультами. Обученная пехота, вооруженная луками средней дальности.

Cave Worms (Пещерники) – сила: 6; стойкость: 3; движение: 20; взгляд: 1. Специальные способности: +1 осада. Гномы часто используют этих злобных змееподобных существ для охраны своих сокровищ.

Air Elementals (Духи воздуха) – сила: 7; стойкость: 2; движение: 36; взгляд: 3. Могут летать. Специальные способности: +1 мораль. Состоящие из ветра и молнии духи, не задумываясь, уничтожают все подряд.

Eagles (Орлы) – сила: 6; стойкость: 2; движение: 36; взгляд: 4. Могут летать. Специальные способности: +1 мораль. Эти сильные птицы с неба вихрем обрушиваются на своих врагов.

Elves Infantry (Пехота эльфов) – сила: 4; стойкость: 1; движение: 19; взгляд – 3. Дополнительные передвижения: +1 в лесах. Пехотинцы эльфов отлично фехтуют, но в бою не очень надежны.

Elven Lords (Лорды эльфов) – сила: 6; стойкость: 2; движение: 24; взгляд: 3. Могут ходить по лесам. Дополнительные передвижения: +1 в лесах. Специальные способности: +2 мораль. Лорды эльфов – самые лучшие бойцы из благородных домов эльфов.

Zombies (Зомби) – сила: 2; стойкость: 3; движение: 13; взгляд 1. Дополнительные передвижения: +1 в болотах. Специальные способности: +1 страх. Зомби – это ожившие трупы недавно погибших воинов.



Ghouls (Упыри) – сила: 3; стойкость: 2; движение: 15; взгляд: 2. Дополнительные передвижения: +1 в болотах. Специальные способности: +2 болезнь. Краснокожие упыри – каннибальское племя выродившихся гуманоидов.

Wights (Вайты) – сила: 4; стойкость: 2; движение: 16; взгляд: 2. Дополнительные передвижения: +1 в болотах. Специальные способности: +2 страх. Представляют из себя ожившие трупы могущественных лордов и воинов.

Wraiths (Духи) – сила: 5; стойкость: 2; движение: 24; взгляд: 2. Могут летать. Дополнительные передвижения: +1 в болотах. Специальные способности: +3 страх. Бестелесные злобные души, ненавидящие все живое.

Liches (Личи) – сила: 7; стойкость: 2; движение: 16; взгляд: 2. Дополнительные передвижения: +1 в болотах. Специальные способности: +3 страх. Личи – могущественные духи, которые когда-то были волшебниками.

Undead beasts (Бессмертные твари) – сила: 8; стойкость: 3; движение: 20; взгляд: 2. Дополнительные передвижения: +1 в лесах. Специальные способности: +4 хаос. Эти чудовища – потомки вымерших существ, оживленные при помощи колдовства.

Dust Worms (Черви) – сила: 5; стойкость: 3; движение: 18; взгляд: 1. Могут ходить по холмам. Дополнительные передвижения: +1 в городе. Специальные способности: +3 осада. Перемещаются по огромным туннелям, прорытым под равнинами.

Elephants (Слоны) – сила: 8; стойкость: 2; движение: 16; взгляд: 2. Специальные способности: +2 мораль. Огромные звери, которые запросто могут затоптать обычных солдат.

Gnoll crossbows (Гноллы-арбалетчики) – сила: 4; стойкость: 2; движение: 15; взгляд: 2. Специальные способности: +2 убийство. Арбалетчики гноллов известны своей потрясающей меткостью. Они часто работают наемными убийцами.

Gnoll Cavalry (Конница гноллов) – сила: 5; стойкость: 2; движение: 24; взгляд: 2. Специальные способности: +4 убийство. Быстрые и злобные конники гноллов вооружены до зубов и ездят на своих косматых лошадях.

Gnolls (Гноллы) – сила: 2; стойкость: 2; движение: 15; взгляд: 2. Специальные способности: +1 убийство. Удивительные создания хаоса с телом человека и головой собаки. Нападают стаями.

Moonguarg (Лунная охрана) – сила: 6; стойкость: 2; движение: 18; взгляд: 3. Могут ходить по лесам. Дополнительные движения: +1 в лесу. Специальные способности: +1 в сражении с катапультами. Эти верхние эльфы защищают лунного короля Лунариона.

Iceguarg (Охранники льда) – сила: 7; стойкость: 2; движение: 18; взгляд: 3. Могут ходить по лесам. Дополнительные движения: +1 в лесу. Специальные способности: +1 укрепление. Верхние эльфы являются защитниками ледяной королевы Элариэлы.

Barge (Баржа) – сила: 2; стойкость: 1; движение: 18; взгляд: 3. Самые маленькие и наименее устойчивые из всех кораблей.

Greatship (Гигантский корабль)– сила: 4; стойкость: 2; движение: 22; взгляд: 3. Трехмачтовые гигантские корабли очень прочны и надежны.

Boneship (Костяной корабль) – сила: 6; стойкость: 2; движение: 22; взгляд: 3. Эти корабли держатся на воде при помощи черной магии, а плавают на них бессмертные.

Warship (Военный корабль) – сила: 8; стойкость: 3; движение: 25; взгляд: 3. Военные корабли, передвигающиеся при помощи весел, – самые мощные из всех кораблей.

Вещи

The figurine of Kor (Статуэтка Кора): +1 сила, +1 стойкость. Эта древняя оркская статуэтка делает владеющего ею таким же сильным, как вождь орков.

The helm of command (Шлем командования): +1 руководство. Увеличивает способности несущего его на своей голове в управлении солдатами в бою.

The helm of speed (Шлем скорости): +5 передвижение. Шлем с крылышками. Позволяет владельцу и его армии передвигаться на далекие расстояния со скоростью ветра.

The magic mirror (Волшебное зеркало): +3 взгляд. Позволяет владельцу яснее видеть окружающую его территорию.

The mirror of Adara (Зеркало Адары): +2 поступления в город денег. Показывает владельцу, как добыть золото.

The dark sword (Темный меч): +1 сила, +2 убийство. Темное лезвие этого волшебного меча постоянно покрыто ядом.

The ring of life (Кольцо жизни): +1 стойкость. Улучшает здоровье того, кто его носит.

The ring of power (Кольцо силы): +1 мораль. Поднимает боевой дух армии, вдохновляя солдат на подвиги.

The sword of light (Меч света): +1 сила. Добавляет владельцу силы в бою.

The sword of Syrian (Сирийский меч): +1 сила, +1 руководство. Этот древний меч был первым подарком сирийским рыцарям от гномов.

The celethang gem (Сияющий изумруд): +1 мораль, +1 страх. Вдохновляет воинов и его владельца и, вдобавок, наводит ужас на врагов.

The silver armor (Серебряные доспехи): +1 укрепление. Эти сияющие доспехи так ослепительны, что в бою нельзя поразить того, кто их носит.

The axe of slaying (Топор смерти): +2 сила. Говорят, что этот топор запросто может разрубить любые доспехи.

The golden chest (Золотой сундук): +4 поступления золота в город. Каждый раз, когда этот сундук закрывают, он снова заполняется золотом.

The medal of valor (Медаль за доблесть): +1 медали. С этой медалью воины любой группы будут драться, как ветераны.

The staff of ruin (Жезл руин): +2 хаос. Этот жезл не несет ничего кроме хаоса.

Eldor's bow (Лук Элдора): +3 сила в сражениях с катапультами. Выпускает стрелы с невероятной скоростью.

The silver skull (Серебряный череп): +2 поступления золота в город. Серебряные монеты сыплются из открытого рта черепа.

The orb of balance (Шар равновесия): +1 мораль. Во время использования шар излучает вдохновляющее голубое сияние.



The Daggeril blade (Клинок Дагерила): +1 мораль, +3 поступления золота в город. Этот украшенный драгоценными камнями клинок был сделан для императора Селентайна кузнецом Дагерилом.

The Selentine crown (Корона Селентайна): +2 руководство. Королевская корона Селентайна. Была утеряна двести лет тому назад.

The hunter's bow (Лук охотника): +1 сила, +1 сила в сражении с катапультами. Крепкий деревянный лук. Точно стреляет по приближающемуся врагу.

2 уровень: ученик. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
3 уровень: новичок. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
4 уровень: фокусник. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
5 уровень: заклинатель. При переходе на этот уровень дается 3 очка.
6 уровень: младший волшебник. При переходе на этот уровень дается 3 очка.
7 уровень: волшебник. При переходе на этот уровень дается 4 очка.
8 уровень: великий волшебник. При переходе на этот уровень дается 5 очков.
9 уровень: волшебник лорд. При переходе на этот уровень дается 5 очков.
10 уровень: король волшебников. При переходе на этот уровень дается 6 очков.

Специальные возможности:
Движение +3. Требуется 1 очко.
Свойство «Сила». Требуется 1 очко.
Свойство «Полет». Требуется 1 очко.
Свойство «Стена силы». Требуется 1 очко.
Свойство «Героизм». Требуется 2 очка.
Свойство «Невидимость». Требуется 2 очка.
Свойство «Конь-призрак». Требуется 2 очка.
Руководство +1. Требуется 2 очка.
Стойкость +1. Требуется 3 очка.

Генерал (General)




Стандарт:
Сила: 4. Стойкость: 2. Движение: 17. Взгляд: 3.

Уровни:
1 уровень: руководитель. Этот уровень дается сразу.
2 уровень: маршал. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
3 уровень: лейтенант. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
4 уровень: капитан. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
5 уровень: командир. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
6 уровень: майор. При переходе на этот уровень дается 3 очка.
7 уровень: полковник. При переходе на этот уровень дается 4 очка.
8 уровень: генерал-майор. При переходе на этот уровень дается 4 очка.
9 уровень: генерал. При переходе на этот уровень дается 5 очков.
10 уровень: генералиссимус. При переходе на этот уровень дается 6 очков.

Специальные возможности:
Руководство +1. Требуется 1 очко.
Сила +1. Требуется 1 очко.
Взгляд +1. Требуется 1 очко.
Инженер +1. Требуется 1 очко.
Мораль +1. Требуется 2 очка.
Движение +3. Требуется 2 очка.
Дополнительные движения. Требуется 2 очка.
Страх +1. Требуется 3 очка.
Стойкость +1. Требуется 3 очка.
Укрепление +1. Требуется 3 очка.

Странник (Ranger)



Стандарт:

Сила: 4. Стойкость: 2. Движение: 20. Взгляд: 3.

Уровни:

1 уровень: стажер. Этот уровень дается сразу.

2 уровень: следопыт. При переходе на этот уровень дается 1 очко.

3 уровень: охотник. При переходе на этот уровень дается 1 очко.

4 уровень: старший охотник. При переходе на этот уровень дается 2 очка.

5 уровень: старший следопыт. При переходе на этот уровень дается 2 очка.

6 уровень: егерь. При переходе на этот уровень дается 3 очка.

7 уровень: странник. При переходе на этот уровень дается 4 очка.

8 уровень: старший странник. При переходе на этот уровень дается 4 очка.

9 уровень: странник лорд. При переходе на этот уровень дается 5 очков.

10 уровень: король странников. При переходе на этот уровень дается 6 очков.

Специальные возможности:

Движение +4. Требуется 1 очко.

Сила +1. Требуется 1 очко.

Дополнительные движения. Требуется 1 очко.

Взгляд +2. Требуется 1 очко.

Свойство «Укрепить». Требуется 2 очка.

Свойство «Невидимость». Требуется 2 очка.

Свойство «Спешка». Требуется 2 очка.

Руководство +1. Требуется 3 очка.

Стойкость. Требуется 3 очка.

Шаман (Shaman)



Стандарт:

Сила: 3. Стойкость: 2. Движение: 19. Взгляд: 3.

Уровни:

1 уровень: помощник. Этот уровень дается сразу.

2 уровень: ученик. При переходе на этот уровень дается 1 очко.

3 уровень: знахарь. При переходе на этот уровень дается 1 очко.

4 уровень: заклинатель духов. При переходе на этот уровень дается 2 очка.

5 уровень: повелитель духов. При переходе на этот уровень дается 2 очка.

6 уровень: младший шаман. При переходе на этот уровень дается 3 очка.

7 уровень: шаман. При переходе на этот уровень дается 3 очка.

8 уровень: старший шаман. При переходе на этот уровень дается 4 очка.

9 уровень: шаман лорд. При переходе на этот уровень дается 5 очков.

Летающие сапоги: возможность летать. Надев эти сапоги, можно перемещаться по воздуху.

The shadow cloak (Плащ-тень): +1 стойкость, невидимость. Делает надевшего его таким же бестелесным, как тень.

The gray tome (Серая книга): +1 сила. В этой книге говорится, как стать сильным.

The tome of Alfland (Книга Альфландии): +1 руководство. По этой книге герой может научиться лучше руководить.

The lightstone (Лайтстоун): +1 мораль, дополнительные передвижения. Волшебный бриллиант. Не только повышает дух воинов, но и указывает безопасный путь.

The entrance key (Ключ доступа): +2 осада. Позволяет ослабить защиту любого города.

The gloves of skill (Перчатки мастерства): +3 строительство. В этих перчатках значительно легче строить стены замка.

The liche's crown (Корона личей): +1 страх. Превращает лицо одевшего ее в череп, что наводит ужас на противника.

The dragonblade (Клинок дракона): +2 сила, +1 мораль. Этим мечом Лосрин убил двенадцать драконов.

The elven crown (Корона эльфов): +2 руководство. Вдохновляет всех, кто следует за ее владельцем.

The banner of rage (Знамя ярости): +1 мораль. Повышает боевой дух всех, кто под ним сражается.

The potion of light (Зелье мощи): +1 сила. Увеличивает силы выпившего его.

The potion of flight (Зелье полета): возможность летать. Один глоток этого зелья позволяет выпившему парить, как орел.

Mealin's sword (Меч Мелина): +1 сила. Этот меч был выкован кузнецом древних гномов Мелином.

The skeleton key (Ключ Скелета): +1 осада, +1 укрепление. Позволяет не только защищать город, но и открывать вражеские ворота.

Ring of spider (Кольцо паука): +1 страх, +1 убийство. Одно прикосновение этого кольца делает жертву абсолютно беспомощной.

The ring of air (Кольцо небес): возможность летать, невидимость.

Факел героя: +1 взгляд, +1 руководство. Вдохновляет любую армию, следующую за ним.

Камень «Красный глаз»: +2 мораль, +2 взгляд. Этот камень – племенной символ Красного Глаза орков.

The boots of speed (Сапоги скороходы): +6 передвижение. Значительно облегчают передвижение. Тяжелый поход в них покажется легкой прогулкой.

Воздушный плащ: +5 передвижение, возможность летать. Позволяет перемещаться со скоростью ветра.

The scroll of decay (Свиток горестей): +1 страх. Вид этого свитка вызывает у смотрящего воспоминания ужасных событий минувших лет.

Каменный рог: +2 выносливость (действует для всей группы). Если в него подуть, то кожа у бойцов всех армий станет твердой, как камень.

Сияющая палочка: +4 движение, +1 руководство. Воинам героя будет легче идти вперед, если их направляют при помощи этой сияющей палочки.

Bane's Crown (Корона Бэйна): +3 страх, +3 убийство. Надевший эту корону может сразить врагов одним взглядом.



Задания

Каждый герой, независимо от цвета кожи и пола, способен выполнять различные задания, которые по желанию может получить. За выполнение задания вам могут отвалить кучу денег, артефакт, повысить уровень героя и так далее, в зависимости от сложности задания.

Получить задание можно следующим образом: подвести курсор к нужному герою и нажать правую кнопку «мыши», затем выбрать кнопку с нарисованным на ней кубком. Появится экран, на котором нужно выбрать сложность задания Easy (Легкое) / Medium (Среднее) / Heavy (Тяжелое). После этого появится еще один экран, на котором нужно сделать выбор характера задания (разрушить город или вражеский храм, ограбить город, проводить кого-то и куча всего другого). Затем на карте показывается, где можно и нужно выполнять задание. Вот и все. Как только вы выполните задание, вас сразу же чем-то наградят!

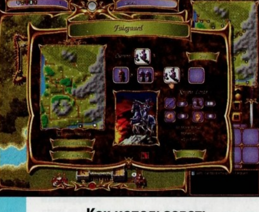
Тактика нападения

Тактика нападения в этой игре очень проста и однообразна. Допустим, что вы собираетесь на какой-то местности напасть на вражескую группу. Имейте в виду, что, когда вы сами нападаете на армию врага, она имеет некоторое моральное преимущество. Если во главе отряда вражеской армии стоит герой, то их шанс выиграть увеличивается.

Нападение или, лучше сказать, осаду вражеских городов лучше проводить, встав своей армией с какого-нибудь края города (замка), а не со стороны сте-

ны. Этим вы избавите себя от метких и последних в жизни воина или героя, охраняющего и защищающего данный город (замок), стрел и мечей, способных убить с одного удара самого крутого героя.

Постоянно ограничивайте врага ничейными замками следующим образом: в самом начале главы или сценария отправьте одну группу воинов или одного героя на разрушение замков. Тем самым враг останется при своих, и вы его легко сможете разгромить, не заботясь о том, что, пока вы его будете бить, он завоюет еще какой-нибудь город или замок.



Как использовать функции городов

Зайдя в город, вы увидите перед собой экран, на котором много чего написано:

В заголовке окна написано имя города, например: Fairguard.

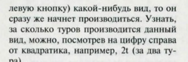
В левом верхнем углу нарисована карта главы, на которой отдельным цветом изображены ваши города и вектора между ними (если они есть). Вектор — это соединение между городами, позволяющее автоматически пересылать производимый вид воинов из одного города в другой, при этом города должны принадлежать вам. Это перемещение имеет смысл в том случае, если в одном городе уже все места для армий забиты и свежепроизведенных воинов высаживают рядом с городом, а в это же время в другом городе катастрофически не хватает воинов — соответственно, гораздо выгодней использовать вектора, чем самому шагать от одного города к другому.

Под картой находятся функция включения / выключения показа векторов на карте (Show vectoring) и две кнопки:

Buy production (Купить продукцию) — нужна для покупки образца воина для последующего его производства в данном городе;

Set vectoring (Установить вектора) — вызывается меню установки векторов.

В центре меню города вы увидите четыре подряд стоящих квадрата, в некоторых или во всех нарисованы виды воинов (всего в городе можно содержать четыре вида). Если вы выберете (нажмете левую кнопку) какой-нибудь вид, то он сразу же начнет производиться. Узнать, за сколько туров производится данный вид, можно, посмотрев на цифру справа от квадратика, например, 2t (за два тура).

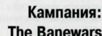


В верхнем правом углу находится кнопка Stop (Остановить) — прекратить производство воинов в данном городе.

Укрепление в городе

Для того чтобы укрепить город (замок), не требуется напряжения никаких умственных сил, нужны только деньги (золото).

Укрепление стен замка неплохо помогает при нападении на вас врага. Это делается следующим образом. Наведите курсор «мышки» на город и нажмите правую кнопку, появится окошко, в котором куча кнопок. Выберите кнопку, на которой нарисован молоток. При этом вы попадаете в меню укрепления стен города. В этом меню, справа, будет два варианта стен: верхний вариант — стена средней защиты и нижний вариант — стена лучшей защиты. Если у вас много денег, то выбирайте сразу второй вариант, тем самым у вас в секунду построятся стены средней и лучшей защиты. Эта операция дает вам при сражении +2 силы к каждому воину, стоящему на защите города. Укрепить свой город можно также поставив на охрану города помимо простых воинов еще и героя: это даст +1 силы каждому воину, стоящему на защите города.



Кампания: The Banewars

Эта кампания единственная в стандартной версии игры. Возможно, затем будут появляться новые кампании для игры **Warlords III: Reign Of Heroes**. Вообще кампания в этой игре сделана, как сказка, и вы являетесь героем и в то же время писателем этой сказки. Об этом можно судить хотя бы по тому, что кампания делится не на уровни, а на главы, и перед каждой главой вам дается как бы введение в данную главу.

История

Минуло 1232 года со времен основания Империи Селентай, когда над вольными народами Эзерии нависла страшная угроза. В ледяных пустынях севера Лорд Бэйн — повелитель бессмертных и Лорд Сатек — повелитель чудовищ хаоса соединили свои армии, образовав дьявольский союз. Выйдя из северной тундры, они, подобно чуме, пронеслись по землям Верхних Эльфов, обрушивая стены крепостей к своим костяным ногам.

Казалось, ничто не может остановить их, когда они опустошали Арские Равнины, а затем Альфландию и Сильвермирию. Громадные корабли Лорда Бэйна причалили к побережью Селентайна, и орды бессмертных вторглись в почти не защи-

10 уровень: король шаманов. При переходе на этот уровень дается 6 очков.

Специальные возможности:

Стойкость +1. Требуется 1 очко.
Сила +1. Требуется 1 очко.
Свойство «Укрепить». Требуется 1 очко.
Свойство «Берсеркер». Требуется 1 очко.
Свойство «Сила». Требуется 1 очко.
Свойство «Полет». Требуется 2 очка.
Свойство «Взгляд». Требуется 2 очка.
Движение +4. Требуется 2 очка.
Страх +1. Требуется 2 очка.
Полет. Требуется 3 очка.

Вампир (Vampire)



Стандарт:

Сила: 3. Стойкость: 2. Движение: 18. Взгляд: 3.

Уровни:

1 уровень: трутень. Этот уровень дается сразу.
2 уровень: пиявка. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
3 уровень: кровосос. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
4 уровень: младший инкубус. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
5 уровень: инкубус. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
6 уровень: младший вампир. При переходе на этот уровень дается 3 очка.
7 уровень: вампир. При переходе на этот уровень дается 4 очка.
8 уровень: вампир-граф. При переходе на этот уровень дается 5 очка.
9 уровень: вампир-принц. При переходе на этот уровень дается 6 очков.
10 уровень: король-вампиров. При переходе на этот уровень дается 7 очков.

Специальные возможности:

Стойкость +1. Требуется 1 очко.
Страх +1. Требуется 1 очко.
Сила +1. Требуется 1 очко.
Свойство «Невидимость». Требуется 1 очко.
Движение +3. Требуется 1 очко.
Хаос +1. Требуется 2 очка.
Руководство +1. Требуется 2 очка.
Свойство «Реанимация». Требуется 2 очка.
Убийство +2. Требуется 3 очка.
Полет. Требуется 3 очка.

Некромансер (Necromancer)



Стандарт:

Сила: 3. Стойкость: 1. Движение: 18. Взгляд: 3.

Уровни:

1 уровень: неофит. Этот уровень дается сразу.
2 уровень: ученик. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
3 уровень: новичок. При переходе на этот уровень дается 1 очко.

4 уровень: младший колдун. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
5 уровень: колдун. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
6 уровень: великий колдун. При переходе на этот уровень дается 3 очка.
7 уровень: некромансер. При переходе на этот уровень дается 4 очка.
8 уровень: повелитель духов. При переходе на этот уровень дается 4 очка.
9 уровень: повелитель личей. При переходе на этот уровень дается 5 очков.
10 уровень: повелитель смерти. При переходе на этот уровень дается 6 очков.

Специальные возможности:
Движение +3. Требуется 1 очко.
Свойство «Террор». Требуется 1 очко.
Свойство «Полет». Требуется 1 очко.
Свойство «Семя хаоса». Требуется 2 очка.
Свойство «Взгляд». Требуется 2 очка.
Свойство «Невидимость». Требуется 2 очка.
Свойство «Реанимация». Требуется 2 очка.
Стойкость +1. Требуется 2 очка.
Хаос +1. Требуется 2 очка

Вор (Thief)



Стандарт:
Сила: 4. Стойкость: 2. Движение: 22. Взгляд: 4.

Уровни:
1 уровень: жулик. Этот уровень дается сразу.
2 уровень: карманник. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
3 уровень: грабитель. При переходе на этот уровень дается 1 очко.
4 уровень: взломщик. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
5 уровень: крутой взломщик. При переходе на этот уровень дается 2 очка.
6 уровень: злодей. При переходе на этот уровень дается 3 очка.
7 уровень: вор. При переходе на этот уровень дается 3 очка.
8 уровень: крутой вор. При переходе на этот уровень дается 4 очка.
9 уровень: лорд воров. При переходе на этот уровень дается 5 очков.
10 уровень: король воров. При переходе на этот уровень дается 6 очков.

Специальные возможности:
Движение +5. Требуется 1 очко.
Убийство +1. Требуется 1 очко.
Дополнительные движения. Требуется 1 очко.
Осада +1. Требуется 1 очко.
Хаос +1. Требуется 2 очка.
Скорость. Требуется 2 очка.
Поступления золота в город +5. Требуется 2 очка.
Невидимость. Требуется 2 очка.
Сила +1. Требуется 2 очка.
Руководство +1. Требуется 3 очка.

щенные земли Императора. Очень скоро войско Лорда Бэйна появилось в Агарианском Лесу и начало осаду Марэосской Крепости – оплота сирийских рыцарей. Только один сирийский рыцарь смог вырваться из Марэосской осады и убежать в южную крепость Денмарша, где он поклялся отомстить Лорду Бэйну. Это было начало одной из величайших войн, когда-либо случавшихся в Эзерии...

Первая Глава: Осада Марэоса

Орды чудовищ обрушились с севера на Сирию. Скелеты и зомби вместе с существами хаоса прорубили себе дорогу через Тейру и теперь находятся на границе вашей родины. Они убили всех: и богатых, и бедных. И вот через несколько недель осадили вашу столицу – Марэос. Выскользнув из осады, вы должны встать во главе народа своей страны, чтобы отвоевать свои земли и снять осаду Марэоса.

Чтобы одолеть врага, вам необходимо завоевать обратно свою столицу и взять под контроль достаточное количество других городов и деревень Сирии...

Данные: 12 городов; 5 развалин; всего 2 участника; карта разбита на 7 участков.

По большому счету, суть всех глав – захватить абсолютно все города на карте, которые принадлежат либо вашему противнику, либо вашему союзнику. Ничейные города можно не трогать (ничейные города обозначены на картах темно-серым цветом). Вот все, что от вас требуется. Но это иногда бывает не так-то просто! Поэтому к описанию каждой главы прилагается ее карта, так как в некоторых главах карта просто-напросто скрыта, и вам приходится ее открывать по мере прохождения. Голубыми маленькими точками на карте обозначены развалины.



В этой главе вы играете только вдвоем со своим главным соперником Лордом Бэйном (Lord Bane). У Бэйна, так же как и у вас, в этой главе захвачено по одному городу. Эта глава самая легкая, и поэтому я сразу перехожу к тактике.

В начале игры вам предложат героя, которым вы должны сразу же отправиться к самым близлежащим развалинам, где можно найти много полезных вещей:



артефакты, деньги, драгоценности, а также многие другие полезные вещицы, но в том числе и свою смерть.

В этом же раунде (туре) начинайте формировать военные силы в кучу. Для этого возьмите все свои войска, объедините их в группы (каждая группа не может превышать восьми отрядов). Объединяются войска следующим образом: соберите восемь (или меньше) отрядов (войск) в одну точку, а затем, не убирая с них пометки, нажмите на кнопку под номером 19 в разделе «Игровой экран». Таким же образом можно и разъединить объединенную заранее армию, нажав эту кнопку еще один раз.

Теми войсками, которые вы объединили, направляйтесь на пока единственный город Бэйна. Далее нажимайте кнопку, означающую конец тура (номер 18 в разделе «Игровой экран»). После тура Бэйна убедитесь, что он не завоевал пока еще ни одного города. Продолжайте идти героем на руины, а армией на вражеский город. Если в этот тур ваша армия подошла вплотную к замку (городу) Бэйна, то запишите игру и начинайте атаку.

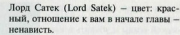
Если вы проиграете в этом сражении, то попробуйте загрузить ранее записанную игру и попытаться снова. Если уж совсем никак не получается завоевать замок, то подтяните к нему абсолютно все свои войска. Если помимо этого замка Бейн уже успел завоевать другие замки, то после захвата первого идите на следующий, пока не захватите их все.

После успешного захвата всех замков Бэйна Лорд Смерти скажет вам какую-нибудь гадость, затем вы увидите статистику пройденной главы, и, наконец, начнется история следующей главы. А вообще, после удачной атаки замка, появляется диалоговое окно с вопросом о том, что делать с только что захваченным городом (смотрите пункт «При удачной осаде...»).

В описании этой главы заложены основные принципы, которые понадобятся в следующих главах. Это сделано для облегчения восприятия и самотренировки.

Вторая Глава: Объединенная Агария

Вы освободили земли Сирии, но на остальную территорию Агарии каждый день прибывают из Тейрии и высажива-



ются в Заливе Бурь новые и новые силы бессмертных. Все рыцари сражаются с врагом совершенно разрозненно. Если они не объединятся, то наверняка будут разгромлены.

Вам необходимо отыскать остальные четыре рыцарских ордена, чтобы совместными действиями изгнать силы Хаоса и Смерти из Агарианских лесов, но берегитесь вероломного Гильденеса. Чтобы одержать победу, вы должны сохранять под своим контролем столицу – город Марэос – до тех пор, пока Лорд Бэйн и Лорд Сатек не будут оттеснены. Вы также должны захватить достаточное количество городов, чтобы рыцари признали ваш авторитет...



Данные: 55 городов; 31 развалина; всего 7 участников; карта разбита на 20 участков.

Во второй главе с вами соперничают уже шесть лордов:

Эленлэнс (Elenlans) – цвет: желтый, отношение к вам в начале главы – доверие;

Гильдинес (Gildines) – цвет: зеленый, отношение к вам в начале главы – дружба;

Тэлренс (Thelrans) – цвет: голубой, отношение к вам в начале главы – дружба;

Бартонлэнс (Bartonlans) – цвет: синий, отношение к вам в начале главы – отвращение;

Лорд Бэйн (Lord Bane) – цвет: черный, отношение к вам в начале главы – ненависть;

Лорд Сатек (Lord Satek) – цвет: красный, отношение к вам в начале главы – ненависть.

Вы же имеете обычно в начале главы четыре города и постарайтесь к концу главы их не растерять.

Первый ваш шаг: определить, кого сначала нужно уничтожить. Это нужно сделать из следующих соображений: 1) кто из соперников к вам хуже всех относится; 2) из тех соперников, которые к вам плохо относятся, нужно выбрать тех, до кого ближе идти; 3) просчитать, сколько выгоды вы сможете для себя извлечь, если пойдете на данного соперника. Эти, можно так сказать, правила нужно стараться соблюдать во всех остальных главах.

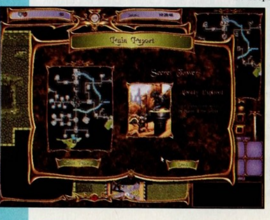
Итак, я посчитал нужным в данной главе идти на Лорда Бэйна, так как он один из главных ваших врагов, очень плохо к вам относится и близко от вас находится, да еще по пути к нему можно заглянуть в две-три развалины.

Собираем армию следующего типа: 1-я группа – один герой (нужно взять героя, которого вам дали в самом начале первой главы) и семь простых воинов (имеет смысл набирать сильных воинов, так как простых сразу же забьют); 2-я группа – один герой (которого вам дали в начале этой главы) и семеро простых воинов. Настоящая сила героя в носимых с собой вещах, но также и в его ранге.

После того, как вы собрали две группы армий, начинайте свой продолжительный поход, стараясь соблюдать вышеперечисленные правила. Захватив (или разрушив) замки Лорда Бэйна, определите следующего претендента на поражение (Лорд Сатек, по моему мнению) и вперед на него. По желанию и финансовому состоянию вы можете пополнить армию или восстановить ее, так как в боях, естественно, не без жертв. И так далее, и так далее...

Третья Глава: Свободу Селентии!

Пять рыцарских орденов объединены. Ваша следующая задача – помочь императору Селентайну освободить его империю. Этим вы достигнете следующего: во-первых, южная сторона Пасти Дракона будет отвоевана, что затруднит врагам морские путешествия в Заливе Бурь. Во-вторых, великие мудрецы империи смогут узнать способ одолеть Лорда Бэйна.



Чтобы одержать победу, вы должны освободить Селентию от Лорда Бэйна и Лорда Сатека. Любые местные восстания в Селентии также должны быть подавлены, что означает необходимость в контроле над значительным количеством городов – ваш авторитет подвергается серьезному испытанию...

Данные: 65 городов; 35 развалин; всего 6 участников; карта разбита на 39 участков.

В третьей главе с вами соперничают пять лордов, это:

Трарг (Trarg) – цвет: желтый, отношение к вам в начале игры – дружба;

Селентла (Selentla) – цвет: синий, отношение к вам в начале игры – доверие;

Принцесса (Princess) – цвет: голубой, отношение к вам в начале игры – доверие;

Лорд Сатек (Lord Satek) – цвет: красный, отношение к вам в начале игры – гнев;

Лорд Бэйн (Lord Bane) – цвет: черный, отношение к вам в начале игры – ненависть.



В этой главе на карте очень много воды (этим надо воспользоваться). Ваши города находятся в правой средней части экрана. Они стоят в хороших местах, в лесах, соответственно, от города через лес идет дорога. Ага, делаем вывод, что простой воин не пройдет через лес, а значит, пойдет по дороге. Понимая это, ставим хорошую защиту на дорогах не далеко от города.

Итак, дороги укрепили, осталось только как следует защитить города. Делаем и это: ставим всем городам производство самых крутых воинов (ежели таковых нет, то придется их покупать – а что делать?!).

Удостоверившись, что все идет нормально, укрепим стены города (смотрите раздел «Укрепление в городе»). Вот и все, остается только копить армию и вынашивать план по истреблению Лорда Бэйна и Лорда Сатека (это нужно делать сразу, не отвлекаясь на других). Да, кстати, все эти действия должны исполняться на первом ходу. Итак, в конце хода пройдитесь своими героями по ближайшим развалинам: вдруг найдете каких-нибудь крутых воинов (например, пяток драконов). Если же вам повезло, и вы все-таки их нашли, то немедля направляйте их и героя, не забыв объединить, на ближайший город Лорд Бэйна.

Продолжайте по принципу, который описан в третьей главе.

Четвертая Глава: Альфландия

Император Селентайна посоветовал вам попросить помощи у Лорда Оберона – стража Сильвермирийского леса. Перед тем, как начать наступление на Сильвермирию, для надежности вы решили сначала очистить от захватчиков Северную

Теирию и Альфландию. Император незаметно для других дал вам еще один совет. Он указал на Лорда Гильдинеса, предводителя Гильдинеских Рыцарей, и прошептал: «Опасайтесь этого человека! Я не доверяю ему!».

После этого нападения на Альфландию враги, оставшиеся в Сильвермирии, будут зажаты между двумя армиями – Хаммера и Анвила. Один из них отправится на север из Пасти Дракона, а другой – из Сильвермирии на юг.

Чтобы победить врага в Альфландии, вам необходимо захватить крепость Сильвергейт – путь в Сильвермирию. Также необходимо разгромить силы Бэйна и Сатека и захватить достаточное количество городов...

Данные: 40 городов; 26 развалин; всего 5 участников; карта разбита на 20 участков.

В четвертой главе с вами соперничают четыре лорда:

Альфлэнд (Alfland) – цвет: зеленый, отношение к вам в начале главы – доверие;

Орки (Orcs) – цвет: желтый, отношение к вам в начале главы – доверие;

Лорд Сатек (Lord Satek) – цвет: красный, отношение к вам в начале игры – ненависть;

Лорд Бэйн (Lord Bane) – цвет: черный, отношение к вам в начале игры – ненависть.

Сразу кидаем взгляд на карту и видим, что подлюга Бэйн и наглый Сатек находятся в самом верху, вы – в самом низу, а между вами – самые добрые существа, которые, кстати, будут к вам очень хорошо относиться на протяжении всей главы (если вы их трогать не будете).

Теперь займемся вашим первым героем (которого вы взяли себе в самой первой главе). Так вот, обойдите им ближайшие развалины, хоть их и не густо, а затем направьте его одного на город Бэйна, перед этим просмотрев их все и выбрав самый слабый.



Завоюйте еще парочку ничейных городов и обеспечьте ими производство воинов и средненькую защиту. По дороге к Бэйну ваш герой пусть залезает в развалины.

Совет только один в этой и в последующих главах: борьба за города очень жестока, поэтому при захвате города лучше разрушать его, а не оставлять себе. Если вам удастся одним героем завоевать все замки, то можете считать, что он у вас самый крутой. Со временем его повысят до девятого, а может и десятого уровня, соответственно дадут много очков, и вы сможете на них прибавить ему способностей или просто-напросто увеличить уже имеющиеся (сила, мораль, движение и т. д.).

Пятая Глава: Сильвермир

Освободив крепость Сильвергейт, вы можете отправиться в Сильвермирский лес искать помощи у эльфов. К сожалению, ваши разведчики доложили, что лес просто кишит Бессмертными и что в Эльвалии эльфов атакует бессмертный дракон.



При поддержке вашей южной армии, возглавляемой Лордом Гильдинесом, вы должны очистить Сильвермир и убить дракона. И тогда не только Пасть Дракона будет надежно защищена, но и появится возможность поговорить с Лордом Обероном, стражем леса, который может знать способ, как окончательно победить Лорда Бейна.

При мысли о Лорде Гильдинесе, у вас в ушах все еще звучат слова Императора: «Опасайтесь этого человека! Я не доверяю ему!»

Чтобы заставить Бэйна и Сатека убраться из леса, необходимо просто захватить достаточное количество городов. Это спасет эльфов от их ужасной судьбы...

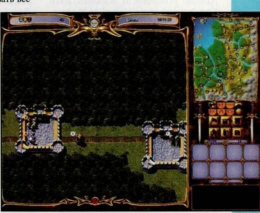
Данные: 38 городов; 20 развалин; всего 6 участников; карта разбита на 20 участков.

В четвертой главе с вами соперничают пять лордов:

Сильвермир (Silvermyr) – цвет: зеленый, отношение к вам в начале главы – доверие;

Лорд Гильдинес (Lord Guildines) – цвет: желтый, отношение к вам в начале главы – доверие;

Лесные Гоблины (Forest Goblins) – цвет: голубой, отношение к вам в начале главы – дружба;



Лорд Сатек (Lord Satek) – цвет: красный, отношение к вам в начале игры – гнев;

Лорд Бэйн (Lord Bane) – цвет: черный, отношение к вам в начале игры – ненависть.

Эта глава осложнена лишь тем, что карта закрыта, и вам придется ее открывать, чтобы узнать, где засел враг, и уничтожить его. Но, чтобы облегчить вам участь исследователя, мы прилагаем уже открытую карту этой главы. Хотя всегда бывает по-разному, но могу точно сказать, что Лорд Сатек находится в левой верхней части карты, Лорд Бэйн в центре карты, Лорд Гильдинес в самом низу карты, Сильвермир в середине левой части, Лесные гоблины в средней правой части карты.

Самое простое начало – идти на Лорда Бэйна: его легче всего разгромить. Если говорить о развалинах, то в них можно найти всякие интересные штучки, особенно хорошие артефакты. Также вам может встретиться мудрец, который сможет открыть вам ту часть карты, которую вы пожелаете. Если поддерживать союз с Лордом Гильдинесом на протяжении этой главы, то разгромив всех, кроме него, вы сразу же успешно заканчиваете главу. То есть вам его можно не завоевывать, но это только в том случае, если между вами – союз.

Шестая Глава: Проход через Ар

После освобождения Сильвермирских эльфов необходимо продвигаться дальше на север. Будете ли вы искать Дуэрносских гномов и чешую последнего дракона или проход к Царству Смерти – в любом случае ваш путь лежит на север, через дикие Арские Равнины.

Вы должны сдержать натиск Лорда Бэйна и Лорда Сатека и заключить союз с как можно большим количеством варварских племен. Помните: Арские Племена очень непостоянны, и могут присоединиться как к вам, так и к Лорду Бэйну...

Чтобы успешно преодолеть Арские равнины, нужно не только полностью раз-

громить Лорда Бэйна, но и захватить как можно больше городов, чтобы предотвратить возможные восстания среди варварских племен...

Данные: 50 городов; 31 развалина; всего 8 участников; карта разбита на 25 участков.



В шестой главе с вами соперничают семь лордов:

Лесное Племя (Forest Tribe) – цвет: зеленый, отношение к вам в начале главы – доверие;

Солнечное Племя (Sun Tribe) – цвет: оранжевый, отношение к вам в начале главы – доверие;

Конное Племя (Horse Tribe) – цвет: голубой, отношение к вам в начале главы – доверие;

Лунное Племя (Moon Tribe) – цвет: синий, отношение к вам в начале главы – доверие;

Козлиное Племя (Goat Tribe) – цвет: красный, отношение к вам в начале игры – доверие;

Собачье Племя (Dog Tribe) – цвет: серый с желтым, отношение к вам в начале главы – дружба;

Лорд Бэйн (Lord Bane) – цвет: черный, отношение к вам в начале игры – гнев.



Карта этой главы полностью открыта, но есть одно «но»: все игроки в данной главе ходят в произвольном порядке, что крайне мешает продуманной игре, так как, например, один и тот же игрок может ходить два раза подряд (хорошо, что не больше). В целом глава очень легкая и быстрая.

Вы находитесь в самом низу и отделены рекой. В самом верху, слева, находится Лорд Бэйн, а в центре – все остальные.

Лорд Бэйн, так же как и в предыдущей главе, будет сильно тормозить, так что вы успеете дойти своим самым сильным героем до его города и впоследствии разгромить его. Но перед этим советую другим сильным героем разрушить все близлежащие от Бэйна города (это города верхней части, так как вниз, за реку, Бэйн не пойдет). Это делается для того, чтобы, пока вы разрушаете его три города, Бэйн не захватил еще несколько. После удачной атаки и полного поражения Бэйна идите тем же героем на остальные города и крушите их...

Седьмая Глава: Дуэрнос

В ваш лагерь прибыл посыльный гномов, и, все еще задыхаясь после бега, просит у вас аудиенции. Похоже, что шахты Дуэрносских гномов находятся под осадой созданий хаоса под предводительством грязного Лорда Сатека, как и племена Орков и Гоблинов. Вы спросили его о чешуе последнего дракона, но, кажется, во время всей этой неразберихи она была похищена.

Вы должны отправиться в Дуэрносские шахты и помочь гномам в сражении с их врагами, и заодно выяснить, кто же украл чешую последнего дракона. Скорее всего, это был Лорд Сатек.

Чтобы одержать победу в Дуэрносских шахтах, сначала необходимо разгромить армии Лорда Сатека. Кроме этого в шахте необходимо взять под контроль достаточное количество опорных пунктов, чтобы вынудить остальных врагов отступить.

Данные: 37 городов; 18 развалин; всего 5 участников; карта разбита на 25 участков.

В седьмой главе с вами соперничают четыре лорда:

Гномы (Dwarfs) – цвет: оранжевый, отношение к вам в начале главы – доверие;

Пещерные орки (Cave orcs) – цвет: синий, отношение к вам в начале главы – доверие;

Темные гномы (Dark dwarfs) – цвет: черные, отношение к вам в начале главы – доверие;

Лорд Сатек (Lord Satek) – цвет: красный, отношение к вам в начале игры – гнев.

В этой главе, также как и в пятой, карта закрыта. Вы находитесь в самом-самом низу, у вас один город. В левой части карты плодится Лорд Сатек. В верхней части карты преимущественно расположились Гномы. А Пещерных орков вообще обделили: у них будет максимум два-три города в самом верхнем правом углу. Темные же орки расположились посередине левой стороны карты.



Возьмите своего лучшего, сильнейшего героя и идите в том направлении, которое показано на карте (голубыми точками), а затем уничтожайте города Сатека (обозначены большими красными точками). Затем уничтожайте Пещерных орков (синие точки), а потом всех остальных.

Восьмая Глава: Сжечь порты

После громкой победы над Лордом Сатеком в Дурносских шахтах, вы, не теряя времени, должны пересечь Белые горы и прогнать Лорда Бэйна из Северной тундры – земли поверженных Верхних эльфов. Остались ли еще живые Верхние эльфы? Отнесутся ли они к нам дружественно? Вы не можете быть в этом уверены.

Император Селентайн послал вам на помощь несколько военных кораблей, и Лорд Гильдинес, во главе мощного флота, также согласился плыть на север. Победу вам принесет полное освобождение Северной тундры от Лорда Бэйна. Под вашим контролем также должно находиться достаточное количество городов, чтобы избежать внезапных и неожиданных сюрпризов со стороны Верхних эльфов.

Данные: 51 город; 26 развалин; всего 5 участников; карта разбита на 27 участков.

В восьмой главе с вами соперничают четыре лорда:

Рагнарское Племя (Ragnar's Tribe) – цвет: голубой, отношение к вам в начале главы – доверие;

Верхние эльфы (High Elves) – цвет: зеленый, отношение к вам в начале главы – доверие;

Лорд Гильдинес (Lord Guildines) – цвет: желтый, отношение к вам в начале главы – бешенство;

Лорд Бэйн (Lord Bain) – цвет: черный, отношение к вам в начале игры – ненависть.

Вы находитесь посередине правой стороны в самом краю. Лорд Гильдинес – в самом низу, на полуострове. Лорд Бэйн – в левом верхнем углу карты.

Глава очень-очень легкая. Отправьте одного, самого лучшего героя на города Бэйна, и еще одного сильного героя от-

правьте просто-напросто разрушать все ничейные города вокруг.



Затем нужно тщательно защитить свой город. Для большей уверенности в том, что вас никто не сможет победить, завоюйте еще один город и полностью защитите его, не забыв запустить в нем производство воинов.

После удачной победы над Бэйном, займитесь погромом Лорда Гильдинеса, а затем и всеми остальными.

Девятая Глава: Ожидание смерти

Впереди вас ждет Царство Смерти. Кто знает, какие ужасы и демоны ожидают вас там, на пути к Мотусу – Великой Крепости Лорда Смерти. Но, тем не менее, у вас есть чешуя дракона и десятки тысяч воинов, прославляющих ваше имя. Если вы хотите победить Лорда Бэйна, то сначала надо завоевать эти холодные, покрытые льдом земли и уничтожить его подчиненных – четырех смертоносцев. К счастью, дуэрносские Гномы выслали вам помощь...

Чтобы с победой пройти по Царству Смерти, вы должны одолеть Лорда Бэйна, а также захватить Врата Мортуса – вход в Крепость Бэйна. Ну и как обычно, вы должны взять под свой контроль достаточное количество городов, чтобы предотвратить любые поползновения со стороны служителей Бэйна – смертоносцев.

Данные: 65 городов; 40 развалин; всего 8 участников; карта разбита на 39 участков.

В девятой главе с вами соперничают семь лордов:

Гаредеун (Gharedeun) – цвет: зеленый, отношение к вам в начале главы – доверие;

Гравв (Graww) – цвет: голубой, отношение к вам в начале главы – дружба;

Леди Эхиринт (Lady Ehyrynth) – цвет: красный, отношение к вам в начале главы – гнев;

Лорд Дэлермат (Lord Delermat) – цвет: желтый, отношение к вам в начале главы – гнев;

Лорд Фрэллен (Lord Frellen) – цвет: оранжевый, отношение к вам в начале главы – гнев;

Лорд Греймэн (Lord Greymene) – цвет: синий, отношение к вам в начале главы – гнев;

Лорд Бэйн (Lord Bain) – цвет: черный, отношение к вам в начале игры – ненависть.



Эта глава очень нудная и долгая, так как городов на ней много, а карта самая большая из всех остальных. Области, в которых расположены враги, обведены соответствующим им цветом.

Сначала забейте самых слабеньких (чтобы не мешались), это: Леди Эхиринт (красный), Лорд Греймэн (синий), Лорд Бэйн (черный), Лорд Дэлермат (желтый). А потом займитесь всеми остальными: Лордом Фрэлленом, Гаредеуном и, наконец, Гравvом.

Как быстро и качественно стереть с карты первых четырех претендентов на поражение? Да все так же (берем из расчета, что у вас есть четыре героя): 1) двумя самыми крутыми героями идите на данные города, по пути, по возможности, заглядывая в развалины. Третьим героем идите разрушать ничейные города, а четвертым можете сходить пооткрывать карту или же помочь третьему. На таком принципе основана вся игра, уж мне-то поверьте: я ее прошел, как говорится, вдоль и поперек.

Десятая Глава: Крепость Бэйна

Победа уже почти в ваших руках! Проход в Мотус – крепость Лорда Бэйна, находится прямо перед вами, а за ним... за ним вас ждет Лорд Бэйн.

Вы должны ворваться в крепость, найти Лорда Бэйна и применить чешую дракона, которую вы взяли из Дуэрносса.

Чтобы окончательно повергнуть Лорда Бэйна вы должны захватить его тронный зал. А чтобы он не смог от вас скрываться, необходимо захватить достаточное количество опорных пунктов.

Данные: 33 города; 23 развалины; всего 2 участника; карта разбита на 6 участков.

С вами играет только один слабенький Лорд Бэйн. Эта глава, кстати, довольно легкая, так как Лорд Бэйн значительно ослаб после многочисленных сокрушительных для него поражений.



Карта скрыта. Как всегда, вы находитесь в самом низу, а лорд Бэйн расположился в тех местах, которые обозначены на карте красными большими точками. Нужно сделать так: 1) взять двух самых крутых героев и идти ими на города Бэйна; 2) взять оставшихся героев и идти ими разрушать ничейные города (это делается для того, чтобы Бэйн не завоевал их тогда, когда вы будете разрушать у него то, что есть).



В городах Бэйна стоят воины средней силы, но, как правило, их двое или трое. Лишь в каком-нибудь одном городе будет один ну, очень крутой герой, с ним придется повозиться, но это тоже вам под силу. Вот, собственно, и все!

Павел Мизинов



Sierra On-Line

Жанр: юмористический квест

Что привлекательного находят множество игроков в таком жанре, как приключение? На этот вопрос трудно дать однозначный ответ. Однако жанр существует и процветает, с начала 80 - х годов по сей день. Что-то заставляет людей разных возрастов, профессий, политических убеждений просиживать часами за компьютером, ломая голову над загадками очередного квеста. На благодарной почве приключений выросли такие монстры игровой индустрии, как *Infocom*, *LucasArts*, *Tsunami* и, конечно же, *Sierra On-Line*. О последней, а точнее, о таком направлении ее деятельности, как юмористические квесты, речь и пойдет в данной статье.



Первые шаги

Началось все почти 20 лет назад. Первые персональные компьютеры, хотя еще и медленно, но уверено занимали места в домах среднестатистических американцев. В начале 1980 года Кен и Роберта Виллььямс основали компанию, известную сейчас всем любителям компьютерных игр. Кен поддерживал с братом Джоном формальный контакт. Джон жил за тысячу миль от Иллинойса, в Калифорнии, где учился в школе. Однажды Кен попросил Джона предложить владельцам ближайших компьютерных магазинов небольшую компьютерную игру, которую он написал вместе с Робертой. Так Джон стал первым дистрибьютором *On-Line Systems* (первое название компании). Первая игра, вышедшая под маркой *On-Line Systems* называлась **Mystery House** (Загадочный дом), а первый магазин, начавший продавать ее – «Computerland» в городе Downers Grove. Это был почти полноценный квест, совместивший графику и текстовой, диалоговый режим управления. **Mystery House** сразу же приобрел огромную популярность, так как это была первая приключенческая игра так называемого второго поколения. Пользователи, выросшие на очень популярных в то время текстовых приключениях, выпускаемых программистами из *Infocom*, восприняли введение графики «на ура». Правда картинки в игре лишь дополняли описания и не несли большой смысловой нагрузки, а управление героем по-прежнему осуществлялось посредством ввода команд с клавиатуры. Фактически, Кен мог добиться приблизительно того же результата, если бы снабдил обычный текстовой квест набором цветных открыток, а на экране каждый раз выводил что-то типа: «Вы вошли в необычайный по красоте холл, с фонтаном и двумя телевизорами! Смотри картинку номер 45». Так что если не хватает воображения на фонтан и два телевизора – смотри картинку, художники уже все сделали за тебя. В **Mystery House**, тот же самый набор открыток (пускай цифровых), только показывают их тебе насильно, заранее считая пользователя неспособным что-либо себе вообразить по определению. Но это ложка дегтя, а графика для потребителей компьютерных продуктов всегда была бочкой меда. Поэтому Джон получал заказы на большое количество копий во всех магазинах, в которые обращался. Владельцы Apple, самого распространенного тогда персонального компьютера, приобрели более 50.000 копий **Mystery House**.

Начался стремительный рост компании. Кен и Роберта пригласили профессионального программиста Уоррена Шведера (Warren Schwader). Число занятых увеличился с двух человек до десяти. Вскоре Кен приобрел автоматическое оборудование, призванное придать солидность изготавливаемым программным продуктам. В частности, первым «автоматом» явилась машина для упаковки продукции в пластик. В следующем году компания купила два сдвоенных дисковода Apple для копирования дисков. Время копирования сократилось до пяти минут, чему все были несказанно рады.

Совершенствовались также и программные продукты компании *Sierra*. В приключенческих играх графика уже не выполняла роли открыток. Изображения описываемых мест стали более осмысленными, на них появились предметы, упомянутые в данной сцене. Конечно, оперировать ими приходилось с помощью командной строки внизу экрана, о «мышином» интерфейсе и думать забудьте до начала 90-ых. Но как бы то ни было, играть стало интереснее, играть стало веселее.

То, что очевидно сейчас, очень часто подвергалось сомнению раньше: при решении вопроса о переходе с портативных телевизоров, использовавшихся в качестве дисплеев, к специальным мониторам разгорелись ожесточенные споры. Большая часть работников считала, что это неоправданная и ненужная роскошь. После приема на работу 26-го человека, Кен устроил грандиозную вечеринку – все дело состояло в том, что там, где он работал ранее, было всего 25 сотрудников. Коллеги веселились от души, несмотря на то, что некоторые до сих пор продолжали жить в фургончиках, а кое-кто на раскладушках прямо в офисе.

В 1982 году компания столкнулась с неприятной вещью – судебным процессом, о нарушении авторских прав. Мощная в то время фирма *ATARI*, подала иск в федеральный суд. *Sierra* поступила опрометчиво, выпустив игру **Gobbler**, напоминавшую один из продуктов *ATARI*. Узнав о том, что суд наложил временный арест на компьютеры, Кен и Джон спрятали их в багажниках своих машин. Они нарушили закон, но не прервали работы. И не существовало бы сейчас компании, если бы не блестящее выступление Кена в суде. Претензии *ATARI* были признаны необоснованными.

В конце 1982 года правление компании *Sierra* пришло к выводу, что компании просто необходимо дальнейшее расширение. Требовались новые люди, требовались новые площади. Несмотря на то, что дела шли очень хорошо, денег для развития хронически не хватало, поэтому было принято решение об использовании совместного капитала. Было заключено соглашение с Джекви Морби (Jacqui Morby), главой бостонской финансовой компании *TA Associates*, по которому *Sierra* получала несколько миллионов долларов. Таким образом, Джекви стал совладельцем молодой и перспективной компании Кена Вильямса. На полученные от господина Морби деньги, фирма купила новые помещения, открыла специализированные отделы: исследований и разработок, упаковки и отсылки готовой продукции. Темпы роста теперь составляли около 300 % ежегодно. В 1984-ом году для компании *Sierra* наступили тяжелые времена. На рынке бытовых компьютеров наметился спад, который очень быстро перерос в длительный кризис. Произошло стремительное снижение объемов продаж многих мо-

делей ПК. На складах фирмы скопилось огромное количество невостребованной продукции для непопулярных марок компьютера. Ее приходилось срочно сбывать по бросовым ценам (3 цента за доллар). Новый удар компании нанес провал широко разрекламированной разработки IBM – 16-цветного графического адаптера (им оснащалась модель PCjr), на который были сделаны большие ставки. *Sierra* тихо умирала. Число сотрудников сократилось со 130 до 35 человек. Финансовые консультанты настоятельно рекомендовали закрыть компанию и продать имущество. Кену в ночных кошмарах уже начинал сниться аукцион.

Спасли положение *Tandy Corporation* и **King's Quest**. Выпущенный пионером игровой индустрии, PC-совместимый компьютер Tandy 1000, оснащенный 16-ти цветным графическим адаптером и 3-х голосным звуковым синтезатором, быстро завоевал сердца рядовых пользователей и стал самой продаваемой моделью ПК. Программные продукты *Sierra On-Line*, разрабатывавшиеся компанией для провалившегося PCjr (IBM), нашли огромный рынок сбыта. Самым популярным продуктом для Tandy 1000 стал **King's Quest I** (animated adventure game). Это была игра, родоначальница третьего поколения квестов, совмещающая полноэкранную графику и управление героем с помощью курсорных клавиш. Слышите, курсорных клавиш! Не было больше всяких иди туда, иди сюда, текстовая команда заменена нажатием всего одной кнопки. А как радовала глаз полноэкранная графика, возникшая благодаря упразднению словесного описания сцены, сильно напоминавшего секс по телефону. Играющий видел, куда попадал, что там творилось, и дорогу, чтобы оттуда побыстрее смыться, но и это еще не все. **Игроман** мог походить по сцене героем. Герой был привязан к изображению: он уменьшался, если уходил вглубь и наоборот, к тому же, если на его пути оказывалась препятствие, то он останавливался, а не проходил сквозь барьер. Приятно, но и это еще не все! Прочтите внимательно название игры. Animated adventure game, анимированное приключение. Появилась анимация, а это уже серьезно. Персонажи больше не двигались, как ящики на рельсах, они вполне реально ходили (ползали, летали, плавали, бегали, прыгали, нужное подчеркнуть), шевеля ножками, ручками и другими частями тела. Если герой поднимал некий предмет с пола, то он наклонялся и аккуратно подбирал его, а не предмет впрыгивал ему в руку с каким-то мажорным звуком, как это было ранее. Да, это действительно был прорыв в жанре приключений. **King's Quest** превзошел по популярности своего легендарного и некогда очень знаменитого предка – **Mystery House**. Tandy 1000 и **King's Quest I** образовали мощный тандем, рвущийся вперед и тянущий за собой двух своих хозяев. Успех Tandy Corporation заставил многие фирмы взяться за производство PC-компьютеров, благодаря чему софт для них становился все более популярным. К началу 1987 года компания Кена снова была на высоте.

Sierra: сериалы

В середине 1987 года *Sierra* начала выпуск новых сериалов игр – **Space Quest**, **Police Quest**, **Leisure Suit Larry**, которые впоследствии подняли компанию на невероятные высоты. Игры из этих серий знакомы всем любителям компьютерных развлечений. Эти игры бессмертны. В них играли с графикой CGA и звуком PC Speaker на 86-ых компьютерах давным-давно и играют с графикой SVGA и звуком Sound Blaster на пентиумах сейчас. Ни в каком другом жанре хиты десятилетней давности не сохранили своей популярности. Создавая **Space Quest** и **Leisure Suit Larry**, *Sierra* сделала ставку на юмор и не прогадала. Например, **Police Quest** заметно уступает вышеназванным играм в популярности, так как в него юмора было заложено гораздо меньше. Конечно, потом появились и **Phantasmagoria**, и **Gabriel Knight**, но не стоит забывать, что славу компании принесли именно первые графические квесты и, в первую очередь, сериалы **Space Quest** и **Leisure Suit Larry**.

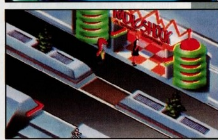
Роджер Вилко – легендарный мусорщик

Любители приключений в космосе! Шесть серий **Space Quest**, объединенные одним героем, ждут вас.

Space Quest 1. «Встреча с Сариенсами»

Изначально это игра была выпущена с четырехцветной графикой и очень низким разрешением (все персональные компьютеры XT того времени оснащались CGA адаптером), однако в начале девяностых годов была переиздана с современной графикой, звуком и управлением. Сюжет практически не претерпел изменений, хотя прежним все же не остался. Первая часть космических приключений Роджера Вилко снискала большую популярность среди любителей жанра квест и привлекла к этому жанру многих, ранее в квесты никогда не играющих, среди которых и ваш покорный слуга. Правда мне в руки попалась уже версия, выполненная в VGA (если быть честным, за четырехцветный вариант я бы и не сел). Я почти сходу прошел игру где-то до середины (неплохо для новичка этого жанра), и тут мне в руки попал солюшен. Истинно говорю вам, бойтесь солюшена, ибо это сильный наркотик. Единожды заглянув в него, вам захочется заглянуть снова и снова. Вы будете лезть в него по самым





пустяковым вопросам, а потом вообще, не закрывая решения, на одном дыхании пройдете игру, испытывая желание побыстрее с ней расправиться (отстреляться, поставить галочку). И только в самом конце я понял, что, просто-напросто, лишил себя всего удовольствия прохождения игры. Когда проходите какой-либо квест с описанием, вы лишаете себя львиной доли событий и шуток, задуманных автором. Конечно, ведь вас избавили от поиска решений для разных головоломок, а как раз во время этого поиска периодически натыкаешься на интересные моменты, отсутствующие в главной линии сюжета. В **Space Quest I** герой то и дело отпускает, порой гениальные, а чаще всего просто смешные реплики по поводу ваших поползновений. Говорят, что первый блин обычно бывает комом – к этой игре это явно не относится. Судите сами.

В далекой-далекой галактике, в системе Ирнон бушевали войны за выживание. Солнце Ирнона медленно умирало. Планеты замерзали, люди паниковали, выжить становилось все труднее и труднее. И тогда ученые планеты Ксенон разработали план для превращения одной из безжизненных планет в новое солнце. Усилия были сконцентрированы вокруг создания устройства, называемого Звездным Генератором. Звездный Генератор способен превратить бесполезную планету в пылающий шар.

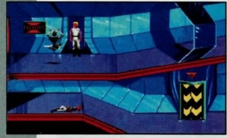


Экспедиция, находящаяся на борту космического корабля «Аркада», успешно закончила установку и проверку звездного генератора и сейчас возвращается на Ксенон. Но злые и коварные космические пираты захватили генератор для использования его в своих целях (самых гнусных).

Роджер Вилко состоит членом экипажа Аркады в должности уборщика. И так как Роджер уборщик, его прямая обязанность спасти вселенную. Иначе за что, вы думаете, ему буказоиды (валюта местная, для тех, кто не понял) платят?

Space Quest 2. «Месть Вохаула»

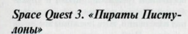
Ни графику, ни звук в этой части не улучшили. Эта серия – просто сюжетное продолжение первой и ничего более. Может только юмора убавилось. На мой взгляд, посмотрев на эту часть, невольно приходишь к выводу, что второй блин – комом. Возможно найдутся читатели, которые со мной не согласятся, (я даже не удивлюсь, если узнаю, что существует фан–клуб **Space Quest**'а второго, как лучшей за всю эпоху существования жанра игры) но для рядового игромана, по-моему, эта часть никакого интереса не представляет. И дело даже не в морально устаревшей CGA-графике, и не в отвратительном звуке, а в очень и очень слабом сюжете и странной серьезности, столь несвойственной этой серии. Не то, чтобы юмора не было вообще, он есть, но не по количеству, не по качеству своему не дотягивает до хотя бы той-же первой части.







Итак, подразумевается, что вы успешно справились с заданием, уничтожили корабль Сариенсов, спасли миллионы жизней, вернули технологию изготовления Звездного Генератора. Хоть это и мелочи, но они не ускользнули от мудрого и справедливого руководства и Роджера назначили начальником бригады уборщиков орбитальной станции номер 4. Работа усыпляет Вилко своим однообразием, и он быстро теряет бдительность. А в это время Слудж Вохаул, лидер космических пиратов, готовит новые преступления. Вохаул сильно рассержен тем, что ему помешали осуществить свой коварный замысел со Звездным Генератором. У него теперь другие преступные планы, вдобавок он жаждет мести. И тут наш легендарный мусорщик вспоминает свою прямую обязанность (для забывчивых: спасать Вселенную), и вмешивается. Ему просто необходимо уничтожить Вохаула! Грубо прервав уборку космоса, пираты похищают Роджера и доставляют его в космическую крепость своего лидера. Последний по непонятным причинам решил пожалеть нашего героя. Его не убивают, а отправляют на планету Лабион, в личную лабораторию пыток Слуджа. Однако по дороге в новую тюрьму Вилко удается спастись от умственно ограниченных конвоиров. После долгих, но занятных скитаний по лесам, болотам и подземельям Роджер умудрился угнать корабль и улететь с планеты Лабион. Правда корабль оказался под дистанционным контролем пиратов, и конечным пунктом его полета была станция этих, так называемых, джентльменов удачи. На ней, всеми правдами и неправдами Роджеру удалось добраться до главной лаборатории и отключить электронное сердце Вохаула (там есть просто кнопка такая, «Кнопка Аварийного Отключения»). Ну вот и все, нам придется расстаться с героем до следующей части.



Space Quest 3. «Пираты Пистулоны»

Ну! Ведь можем, если захотим! Сделали же, наконец, нормальный сюжет. Смешной, очень смешной сюжет. Поверьте мне на слово или проверьте сами. Подозреваю, что мои единомышленники, в свое время громко высказались по поводу совершенно «убитой» второй части, и руководство Sierra их услышало. На графику и звук их опять не хватило, но все недостатки игры с лихвой покрываются искрометным юмором. Безусловно, в следующем далее пересказе вы не найдете и малой части того, что вы найдете в игре.



Прошло много времени с тех пор, как Роджер Вилко улетел с разрушающегося астероида, где обосновался форт Вохаула. Вселенная спасена. Слудж умер, и его кошмарным планам, к счастью не пришлось сбыться. Роджер чудом уцелел и теперь несется в космосе навстречу приключениям. Время остановилось для него, спавшего в анабиозе вот уже много лет. Но количество топлива, даже в таком надежном и комфортабельном космическом корабле, как спасательная капсула, к несчастью ограничено. Капсула по инерции продолжала двигаться в космосе. Курс ее менялся бесчисленными астероидами много раз. Но вскоре капсулу заметил корабль по очистке космоса от мусора. Робот тоже человек и ему свойственно ошибаться. Ну чем спасательная капсула не мусор? Отправил робот ее в камеру по переработке и дело с концом. Там капсула попала в кислородную атмосферу, и безмятежный сон нашего героя был грубо нарушен. «Ну что, Роджер, видно жить среди мусора – это твоя судьба», – сказал он сам себе. С этой оптимистичной ноты начинается третья серия космических приключений Роджера Вилко. Подлые космические пираты планеты Пистулон похитили двух парней-программистов из туманности Андромеды и заставили работать на себя по 25 часов в сутки. Спасти их от этих бессовестных эксплуататоров – задача Вилко, и вам придется изрядно попотеть, помогая ему в этом благородном начинании.

Роджер побродил по свалке космического мусора, на которую его «отправил» робот-уборщик (нельзя доверять ключевые посты государства роботам) и обнаружил комический корабль, без реактора и мотиватора (что-то типа бортового компьютера). Вилко нагло отобрал у местных существ реактор, с помощью которого последние пытались добиться электрификации своей мусорной страны. Мотиваторы сплошь и рядом валяются на свалке. Роджер успешно завершил сборку корабля и улетел, пробив дырку в борту мусорщика. Затем нашему герою пришлось изрядно побегать по планете Флибхуд, спасаясь от ужасного робота, требовавшего 400.000 буказоидов за пустяковую услугу (использование «свистка Лабиона» в **Space Quest 2**). Но и с роботом Вилко справился без проблем, после чего долго отмечал свой успех в космической закусочной, поглощая огромное количество

пищи и просаживая деньги на игральных автоматах. Там до него и доходит послание упомянутых ранее программистов: «Спасите нас! Мы пленники в Скун Софт на маленькой луне планеты Пистулон. Солдаты Скун Софт вооружены секретным оружием – пистолетами, превращающими человека в желе. Мы рассчитываем на вас, кем бы вы ни были. Помогите нам!» Неужели космический герой, спасший триллионы разумных существ останется глух к этому отчаянному воззванию? Да никогда! Не откладывая дело в долгий ящик, Роджер устремился на планету Пистулон, разнес в клочья всю ее защиту и в два счета освободил до смерти перепуганных программистов. Правда, чтобы благополучно унести ноги с пиратской базы, ему пришлось сразиться с местным лидером в очень популярную среди пиратов игру «Нукем-Дукем Роботы». На обратном пути корабль засосало в черную дыру и он оказался на неизвестной планете. На ней Роджеру Вилко пришлось встретиться со своим создателем, Кеном Вильямсом. Да-да, с тем самым Вильямсом, президентом фирмы *Sierra On-Line*. После небольшого разговора со спасенными программистам Кен заявил:

– Мне очень нужны работники для создания компьютерных игр, и я беру вас к себе на работу.

– Сколько буказоидов вы будете нам платить?

– Буказоидов??? Я буду платить в долларах! Пройдите в мой офис, где мы обговорим условия.

Программисты с Андромеды удалились, а Роджер спросил у Кена:

– Скажите, а вам нужны уборщики?

– Нет! Уборщики нам не нужны.

– А жаль.

На этом третья комическая сага подошла к концу.

Space Quest 4. «Роджер Вилко и приключения во времени»

Четвертая часть серии принципиально отличается от предыдущих. Это уже квест четвертого поколения. Вместо набора команд с клавиатуры и управления героем курсорными клавишами, создатели ввели ряд иконок, обозначающих различные действия. Вот он – долгожданный point-and-click интерфейс. Нет больше утомительного ввода команд с клавиатуры, нет больше утомительной борьбы с орфографическими ошибками в этих командах, вооружился иконкой «брать» и вперед! Радикально улучшилась графика, звуковое сопровождение, прибавилось аркадных моментов (о них у меня сложилось особое мнение). Казалось бы все отлично: симпатичные, для тех времен конечно, картинки, приятный звук, оригинальный сюжет с перемещениями во времени, но игра-то провалилась. Да-да, ваше недоумение понятно, сейчас попробую объяснить. Прав был барон Мюнхаузен – не все то золото, что блестит. Почему нельзя было пойти до конца? Ну сделали новый интерфейс, ну улучшили аудио-видео характеристики (прошу не понимать дословно, видео конечно там нет), ну придумайте уж тогда и добротный, смешной сюжет. Ведь именно юмор и оригинальность – две составляющие жанра квест. Потом эти аркадные моменты. Нет, конечно они и раньше присутствовали, но не в таких же количествах, тем более вам милостливо разрешалось их пропустить. Теперь же аркада заполонила все: куда ни плюнь, в игровой автомат попадешь. Ну зачем, скажите мне, внутри приключенческой игры делать стрелялку, да еще такую тупую, как Астро-Чикенс (дословно – звездные цыплята)? Какой нормальный человек, севший играть в квест, вдруг, забыв о Роджере Вилко и его великих целях, начнет радостно кидать яйца в охотников и собак? Существует такое понятие, как фундаментальность, так вот жанр приключений – фундаментален, а за счет этого и консервативен. Квест можно добавить в любой жанр, в квест же ни один жанр добавить нельзя. Вдобавок, создатели нарушили неписаное правило: «не должно существовать приключенческой игры, которую нельзя было бы пройти только с помощью разума». Заметьте, с помощью головного мозга, а не спинного. Нет, никого не волнует, что ты сел за компьютер с целью отдохнуть и расслабиться. Тебя заставляют носиться как угорелого от каких-то охранников по всему торговому комплексу.

Думаете Слудж Вохаул мертв? Если вы действительно так думаете, значит, вы никогда не смотрели настоящие сериалы (что, впрочем, похвально). Герои, даже отрицательные, не умирают, а лишь теряют память, зрение, слух, дар речи, детей, родителей, а иногда все вышеперечисленное одновременно. Не один здравомыслящий автор сериала не расстанется по доброй воле с героем, тем более с таким милым, обаятельным и симпатичным любимцем публики, каким был Вохаул. Предводитель пиратов потерял тело, разум его остался жить в памяти суперкомпьютера Ксенона. Роджер попадает в будущее, в **Space Quest 12** (Наивные программисты из Sierr'ы в те времена и не предполагали, что серию закроют после выхода **Space Quest 6**). Все компьютерные программы, управляющие погодой, военными роботами, системой жизнеобеспечения оказались пораженными вирусом Слуджа. Жизнь в памяти компьютера почему-то не устраивала бывшего предводителя пиратов (действительно, почему?). Он хотел стать человеком, чтобы расправиться со своим старым врагом, Роджером Вилко. Вохаул решил захватить тело его сына, а самого Роджера уничтожить. Но из школьного курса информатики вы помните, что существует такое надежное средство борьбы с взбесившимися компьютерами, как команда format. С вашей помощью Вилко должен переформатировать винчестер супермозга и освободить планету Ксенон от царствования злого Вохаула.

Большую часть игры Роджер бегает по магазинам, расположенным в космическом торговом комплексе (с помощью





временной капсулы наш герой перебрался в **Space Quest 10**). Развлечений в нем много, и денег у Вилко тоже много (он обманным путем умудрился обчистить банковский счет какой-то рассеянной девушки). Все было бы хорошо, если бы его периодически не доставали солдаты Вохаула, упорно сползавшиеся в **Space Quest 10** из разных времен – от них то и дело приходилось скрываться под самым куполом комплекса. Наконец, когда все покупки сделаны, Роджер вернулся в **Space Quest 12**, где Вохаул уже умудрился присвоить тело 19-летнего юноши. Этим юношей был ни кто иной, как Вилко – младший, сын легендарного мусорщика. Его память гнусный злодей записал на дискетку (сын Роджера, наверное, очень много знал), которую тут же выкинул. Проходивший мимо папа подобрал сына (т .е. дискету) и положил в карман. Отыскав обидчика своего чада, Роджер с помощью грубой силы быстро вернул все на свои места. Вохаул на этот раз был окончательно уничтожен.

Space Quest 5. «Новая мутация»

Оценка пять по пятибальной шкале. Отличная игра. Графика в ней наверно лучшая из всей серии. Но, не боюсь повториться, главное – юмор! По части юмора пятая часть легко перекроет третью и, тем более, первую. Разрешите дать вам совет: если вы никогда не играли в квесты, то начните с этого, не по-





жалеете. Эта игра сразу привьет вам хороший вкус и далее вы будете выбирать только качественные квесты, не размениваясь на ширпотреб.

«Капитан фрегата «Извращенец». Звездная дата 2709.67. Адмирал флота Роджер Вилко. Содержание: «Извращенец» направляется в неизведанный район космоса «Менудский Треугольник», чтобы расследовать судьбу таинственно исчезнувших там кораблей. Конечно же, я был избран для этой миссии благодаря моим огромным военным успехам, а так же, как талантливый дипломат. Я полностью уверен в своем корабле и людях, хотя характер у меня не из легких... Я никак не могу забыть свое путешествие в будущее и встречу с моим сыном. Каждую ночь в моих снах появляется образ той женщины, мужем которой, по его словам, мне суждено стать. Я знаю, что она где-то рядом, где-то здесь. Но сейчас это не имеет значения. Судьба триллионов мыслящих существ зависит от решений, которые мне, может быть, придется принять. Как капитан лучшего флагмана конфедерации, я должен следовать одной Генеральной Линии:

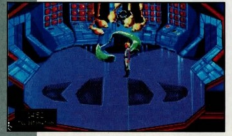
Смело идти туда, где не ступала нога...

...нет, слишком банально.

Отважно странствовать там, где еще не странствовал никто...

...нет, лучше как-то по другому.

Ой, ну и черт с ним».



Справа и слева показались вражеские крейсеры и адмирал отдал приказ поджечь нейтронные фитили. Но не волнуйтесь, это всего лишь тренажер Звездной Академии, где учится наш старый знакомый Вилко на факультете Санитарии. Неужели вы могли подумать, что Роджер бросит профессию мусорщика ради такой ерунды? Да никогда!

В Академии его дни заняты пропусками уроков, «просыпаниями» лекций и страшной борьбой с неестественными позывами почитать учебник. Однако в пятой серии приключений вам скучать вовсе не придется. Для начала Роджеру предстояло написать (вернее списать) семестровую контрольную работу. Благодаря короткому замыканию в компьютере кадет Вилко набирает ненормально высокий балл и его назначают капитаном космического корабля, предназначенного для очистки космоса от мусора (от судьбы не уйдешь). На нем ему и пришлось спасти Вселенную (в очередной раз) от жутких блевоидов (мутанты, которые когда-то были людьми), одновременно удирая от психически неуравновешенного киборга. Бедняга так и не пришел в себя после встречи с Роджером в **Space Quest 3**. Находясь в совершенно невменяемом состоянии, он с угрозами носился за Вилко по необитаемой планете, пока тот, запихнув ему в выхлопную трубу банан, не положил конец беспределу.

Space Quest 6. «Роджер Вилко на границе»

В шестой серии из-за ряда промахов Роджера понижают в должности, переводят на место простого уборщика на отдаленной планете Полисорбат 40. Не Полисорбат 1, не Полисорбат 2, а сразу Полисорбат 40 (чувствуете, как далеко?). Ну, хоть и планета и носит номер 40, а убирать ее все-таки надо. Но не успели он приступить к любимой работе, как снова вляпался в историю с поддельным удостоверением охранника. И только Вилко удается вылезти из одного малоприятного места, как он сразу попадает в другое. Мерзкая планета сильно напоминает фильм «Бегущий по лезвию...». На ней Роджер попадает в бар, чрезвычайно похожий на бар из фильма «Звездные Войны». Посещает зал игровых автоматов, в котором компания мутантов играет в игры **More Dull Combat 2** и **Stooge Fighter 3**. Затем его уменьшают до микроскопических размеров и вводят в кровообращение женщины (см. худ. фильм «Внутреннее пространство»)... Приключения продолжаются. Помогая Роджеру выбраться из очередной передряги, вам предстоит решить множество головоломок, заметно более сложных, нежели в предыдущих сериях, например вам придется перепрограммировать тостер в телепортатор (перед тем, как садиться за игру, советую потренироваться у себя на кухне). Вообще же, несмотря на SVGA-графику и достаточно пафосно-пародийный сюжет, шестой **Space Quest** заметно отличается от собратьев по части играбельности и, надо сказать, отнюдь не в лучшую сторону. Связано это, в первую очередь, с опять же переусложненными головоломками и однообразным действием, что, впрочем, не умаляет достоинств последней на сегодняшний день части из знаменитой серии о приключениях Великого Мусорщика Роджера Вилко

Space Quest 7. «Название неизвестно»

Существует большая вероятность того, что мы вообще не увидим продолжение этой серии. Совсем недавно руководство компании *Sierra On-Line* решило снять **Space Quest 7** с производства и закрыть сериал. Мотивировала *Sierra* свое решение провалом шестой части, однако множество фанатов, с нетерпением ожидающих выход седьмого **Space Quest**'а, с возмущением отвергли мотивировку. Я также охотно присоединяюсь к движению сопротивления, организованному в Интернете под лозунгом «Спасите **Space Quest 7**!». Может быть мое мнение и неверно, но по ходу создания этой статьи, я вывел закономерность, которая возможно вам покажется интересной. Посмотрите внимательно: удачные и неудачные серии четко чередуются. **Space Quest I** – очень хорошая игра, тем более для начала; **Space Quest 2** – что-то жуткое; **Space Quest 3** – качественный квест, в лучших традициях жанра; **Space Quest 4** – нечто невразумительное; **Space Quest 5** – просто шедевр, по всем параметрам; **Space Quest 6** – заумная подделка; **Space Quest 7** – (ну, продолжите сами ряд!). Вот и не выпускай после этого **Space Quest 7**. Ну, как говорится, поживем-увидим.

Продолжение следует?

На этом мы завершаем повествование о создании компании Sierra и о приключениях персонажа одного из ее главных сериалов, легендарного мусорщика Роджера Вилко. В следующем номере мы поведем разговор о других представителях данного жанра, в частности о герое другой знаменитой серии, неувядающего любовника-неудачника Ларри Лафера. В наших планах сделать эту рубрику регулярной не только в жанре квеста, рассказывая о первых шагах знаменитых сейчас компаний и популярных в прошлом играх, а также давая описание и прохождение наиболее эпохальных произведений того времени. Конечно, все будет зависеть от вас. Присылайте ваши мнения и соображения на этот счет на адрес редакции, и вместе мы решим какую форму примет данный раздел.

Алексей Григорьев
при участии Дмитрия Бурковского

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ PC

Aces Over Europe

BATAT — восстановить жизнь;
DADS — полное вооружение;
QUARTS — невидимость.

Bedlam 2: Absolute Bedlam

В файле SAVED.BDL находится информация о сохранённых играх. В каждой из пяти позиций для сохранения (в меню save game как раз 5 слотов) содержится 244 байта данных. Девятый байт означает, какая из четырёх миссий в каждой зоне была закончена.

Зона в игре	A	B	C	D	E	F	G
Расположение на экране	1 2 3 4	4 3 1 2	1 2 3 4	3 1 4 2	1 3 4 2	3 2 1 4	Только одна

Значение 9 байта – какие миссии закончены:

00	ни одна
01	верхняя левая
02	верхняя правая
03	верхняя левая и верхняя правая
04	нижняя левая
05	верхняя левая и нижняя левая
06	верхняя правая и нижняя левая
07	верхняя левая, верхняя правая и нижняя левая
08	нижняя правая
09	верхняя левая и нижняя правая
0A	верхняя правая и нижняя правая
0B	верхняя левая, верхняя правая и нижняя правая
0C	нижняя левая и нижняя правая
0D	верхняя левая, нижняя левая и нижняя правая
0E	верхняя правая, нижняя левая и нижняя правая
0F	все закончены

13-ый байт в каждой из пяти позиций – это зона игры, от A до G.

02	A	03	B	04	C
05	D	06	E	07	F
08	G				

23-ий, 24-ый, и 25-ый байты содержат количество денег. Максимальная сумма может быть $999,999 и устанавливается значением 3F 42 0F.

31-ый и 32-ой байты содержат количество патронов для оружия #1.

49-ый и 50-ый байты содержат количество патронов для оружия #2.

67-ой и 68-ой байты содержат количество патронов для оружия #3.

85-ый и 86-ой байты содержат количество патронов для оружия #4.

103-ий и 104-ый байты содержат количество патронов для оружия #5.

121-ый и 122-ой байты содержат количество патронов для оружия #6.

139-ый и 140-ой байты содержат количество патронов для оружия #7.

Максимальное значение может быть равным 9999. Оно устанавливается числом 0F 27.

Chaos Island

PC CD ROM

Во время игры держите клавиши `Ctrl` + `Shift` + `X` и `S`. В нижнем левом углу появится красный прямоугольник. Далее наберите эти коды. После каждого кода нажимайте `Enter`.

Kill — убить выбранного врага;
Egg raptor — получить яйцо раптора;
Egg trex — получить яйцо тирекса;
Egg stegosaur — получить яйцо стегозавра;
Egg parasaur — получить яйцо паразавра;
Egg dilo — получить яйцо дилопозавра;
Egg triceratops — получить яйцо трицератопса;
Egg compy — получить яйцо компи;
Money # — получить припасы (supplies), где # – количество запасов;
Win — немедленно выиграть миссию;
Lose — немедленно проиграть миссию;
Macleod — неуязвимость;
Clear — очистить карту;
Extra — накачивает водоворот и повышает реакцию на 50 %;
Audio # — включить специфические победные/проигрышные треки (где # – номер);
Dead — продлевает смерть;
Prince — отображает на экране специальные надписи для программистов;
Remdul — даёт скрытого героя (это маленький инопланетянин с супербластером);
Drawrect — этот код рисует прямоугольники вокруг всех юнитов и это не отключается до переинсталляции;
Grid — устанавливает постоянную решётку (сетку) на карте. Убирается это лишь переинсталляцией;
Idcheck — проверяет уникальный идентификационный номер;
Evets — специальные установки для победы и экстра аудио;
Core — показать фотографии авторов;
Raggsdale — показать список cheat-кодов.

Comanche 3

Во время полета нажмите R и введите один из кодов:

ratz — невидимость;
cowz — «заморозка» противников;
ipig — дозаправка в воздухе;
bat9 — доступность мощных ракет;
dog9 — доступность оружия всех видов.

Diablo: Hellfire

Если Вам нужно 20.000 золота (или больше), то:

1. Будьте уверены, что каждый Inventory slot заполнен (если вы кладёте золото в слоты, то должно быть не менее 10.000 в каждом).
2. Положите 10.000 золота на землю в одной куче.
3. Поместите бутылку (или чего-нибудь еще) в пустой слот.



4. Выбросьте на землю 9.000 золота из одного из слотов с 10.000.
5. Выйдите из Inventory.
6. Возьмите 10.000 золотую кучу.

У вас появится надпись о том, что вы не можете взять больше золота (места нет). Бросьте 10,000 золота обратно на землю. Однако теперь, если вы проверите, то обнаружите, что 1.000 слот заполнен 10.000, не смотря на две кучи золота (9.000 и 10.000) на земле!!! Повторите операцию столько раз, сколько нужно.

Duke Nukem 3D

В любой момент во время игры напечатайте следующие коды:

DNCLIP	– включить / выключить режим прохождения через стены;
DNCOORDS	– показать координаты;
DNCORNHOLIO	– режим бога;
DNHYPER	– стероиды;
DNINVENTORY	– весь инвентарь;
DNITEMS	– все предметы;
DNKEYS	– все ключи;
DNKROZ	– режим бога;
DNMONSTERS	– включить / выключить монстров в игре;
DNSHOWMAP	– показать всю карту;
DNSKILL#	– перейти к другому уровню сложности;
DNSTUFF	– все предметы;
DNSCOTTY###	– перейти к выбранной миссии ## и уровню #;
DNUNLOCKS	– отпереть все двери;
DNWEAPONS	– все оружие и патроны.

G-Nome

Во время компьютерной миссии (Mission computer) нажмите **Ctrl + F1**. Теперь вы можете вводить один или более следующих кодов. Внимание! Все коды регистрозависимые!!! Правильно введённые коды будут подтверждены звуковым сигналом. А вот и они:

Redtop Trod	– можно выбрать все миссии одиночной игры из меню «mission»;
Half Libel	– активизировать ключ телепортации;
Had A Nude On	– активизировать ключ неуязвимости;
Brass Clue	– активизировать ключ снаряжения (Amunition Key);
Chaste Coed	– просмотр последнего видео ролика;
Rotted Drop	– активизировать уничтожение цели (Destroy Target);
Horny Elk Leer	– активизировать ключ «все цели на радаре».

Коды, применяемые во время игры:

Ctrl + I	– Активизировать неуязвимость;
Ctrl + Z	– Пополнить боеприпасы;
Ctrl + F	– Уничтожить данную цель;
Ctrl + B	– Телепорт перед целью;
Ctrl + P	– Все цели на радаре.

Heavy Gear

Во время игры нажмите клавиши **Ctrl + Alt + Shift** и удерживая их наберите:

bedouinprince	– неуязвимость;
checkmatein2	– выиграть миссию;
hesbackandhesgotagun	– неограниченное количество боеприпасов;
deplikespudding	– режим «смотрю, куда хочу» (с помощью **Ctrl** + стрелки).

Jedi Knight: Mysteries Of The Sith

В режиме разговора (вызывается нажатием на «T») после появления приглашения «Command» напечатайте код и нажмите **Enter**:

boinga 1/0	– включить / выключить неуязвимость;
cartograph	– открывает всю карту этапа;
diediedie	– дает вам все виды оружия;
freebird	– режим полета;
gameover	– переход на другой этап;
gimmestuff	– дает все предметы в вещмешок;
gospeedgo 1/0	– включить / выключить режим замедления движений (очень удобно при боях на световых мечах);
iamagod	– доступны все способности и полный запас Силы;
quickzap	– переносит вас в указанную точку (надо задать ее координаты);
statuesque 1/0	– включить / выключить искусственный интеллект (все враги замирают);
trainme	– увеличить уровень посвящения (т.е. размер запаса Силы);
trixie	– восстановление запаса Силы.

JSF

Ctrl + T + U	– турбо скорость (более 10000);
Ctrl + C + O	– мгновенная победа в текущей кампании;
Ctrl + G + O	– мгновенный проигрыш кампании;
Ctrl + G + U	– боекомплект;
Ctrl + S	– цветной дым;
Ctrl + Ctrl + S	– сохранить картинку на экране;
Ctrl + Ctrl	– в меню «select pilot» можно выбрать все возможные самолёты.

Juggernaut

Все коды набираются из консоли (во время игры нажмите ~)

give all	– все предметы;
give health	– здоровье + 100;
give weapons	– всё оружие (без боезапаса);
give ammo	– все патроны;
give armor	– броня + 200;
give body armor	– броня +1;
god	– неуязвимость;
notarget	– невидимость для врагов;
noclip	– можно ходить сквозь стены;
give jacket armor	– бронежилет;

Оружие (без патронов):

give blaster	– бластер;
give shotgun	– Shotgun;
give super shotgun	– Super Shotgun;
give machinegun	– Machinegun;
give chaingun	– Chaingun;
give grenade launcher	– Grenade Launcher;
give rocket launcher	– Rocket Launcher;
give railgun	– Railgun;
give bfg10k	– BigFu'kingGun10k.

Патроны:

give shells – Shells + 10;
give bullets – Bullets + 50;
give cells – Cells + 50;
give grenades – Grenades + 5;
give rockets – Rockets + 5;
give slugs – Slugs + 10.

Другие предметы:

give quad damage – Quad Damage;
give invulnerability – Invulnerability;
give silencer – Silencer;
give rebreather – Rebreather;
give environment suit – Environment Suit;
give ancient head – Ancient Head;
give adrenaline – Adrenaline;
give bandolier – Bandolier;
give ammo pack – Ammo Pack;
give data cd – Data CD;
give power cube – Power Cube;
give pyramid key – Pyramid Key;
give data spinner – Data Spinner.

Экстра-коды для получения 8 предметов, которых невозможно добыть с помощью кода «give all».

give airstrike marker – AirStrike Marker;
give blue key – Blue Key;
give red key – Red Key;
give security pass – Security Pass;
give commander's head – Commander's Head;
give power shield – Power Shield;
give armor shard – Armor Shard;
give combat armor – Combat Armor.

Lifeforce: Tenka

Файл TENKA.SAV в директории SAV содержит информацию о сохранённых играх. Шестнадцатеричное смещение 124 начинает область сохранённых игр первым слотом. Эта область начинается шестнадцатеричным числом 26 и продолжается 92 байта. Следующие 92 байта хранят информацию о слоте 2, следующие 92 байта – о слоте 3, и так далее. Байт номер 13 (десятичное) области в 92 байта содержит номер уровня. Возможные значения этого байта могут быть от 00 до шестнадцатеричного 24, исключая значения 02, 14, 15, 16, 20, и 21. Значения 22, 23, и 24 запустят 3 демки (видео ролика). Значение 01 введённое в десятеричный байт номер 25 включит оружие «Двойной Выстрел» (Double Shot weapon). Значение 01 введённое в байт номер 27 (десятеричный) включит скорострельное оружие (Rapid Fire weapon). Десятеричный байт номер 53 содержит количество зарядов, доступных для одностволки, двустволки (Single Shot, Double Shot) и пулемёта (Rapid Fire). Любое значение от 00 до FF возможно, если шестнадцатеричное значение больше 63, тогда заряды будут доступны, но считывание оружия будет некорректным (but the readout on the weapon will be incorrect).

Значение 01 введённое в байт номер 29 (десятеричный) включит одиночный лазер (Single Laser weapon). Значение 01 введённое в байт номер 31 (десятеричный) сделает доступным двойной лазер (Double Laser weapon). Значение 01 введённое в байт номер 33 (десятеричный) предоставит доступ разрывному (скорострельному) лазеру (Burst Laser weapon). Байт номер 57 (десятеричный) содержит количество выстрелов, доступных для трёх лазеров. Любое шестнадцатеричное значение от 00 до FF возможно, если шестнадцатеричное значение больше 63, тогда заряды будут доступны, но считывание оружия будет некорректным (but the readout on the weapon will be incorrect). Значение 01 введённое в байт номер 35 (десятеричный) сделает доступной ракетницу (Missile weapon). Значение 01 введённое в байт номер 37 (десятеричный) сделает доступным гранатомёт (Grenade weapon). Значение 01 введённое в байт номер 39 (десятеричный) сделает доступным использование мин (Mine weapon). Байт номер 61 (десятеричный) содержит количество ракет. Байт номер 63 (десятеричный) содержит количество гранат. Байт номер 65 (десятеричный) содержит количество мин. Любое значение от 00 до FF возможно, если шестнадцатеричное значение больше 63, тогда заряды будут доступны, но при считывании оружия возможны подвисания.

Redneck Rampage

RDCLIP – режим прохода сквозь стены;
RDDEBUG – отладочный режим;
RDELVIS – бессмертие;
RDGUNS – всё оружие;
RDINVENTORY – весь инвентарь;
RDITEMS – все предметы;
RDKEYS – все ключи;
RDALL – ключи, инвентарь, оружие и здоровье;
SHOWMAP – вся карта;
RDUNLOCK – включение всех рубильников и переключателей, отпирание всех замков;
RDSKILLx – изменение уровня сложности ($x = 1 \dots 4$);
RDRATE – количество кадров в секунду.

Shipwreckers (Overboard)

Игра делится на 5 миров, каждый из которых, в свою очередь, состоит из 4 уровней. По традиции жанра в конце каждого мира вас ожидает Главный Гад или, проще говоря Босс.

Все коды представляют собой сочетание различных символов (преимущественно океано-пиратского уклона). Всего есть 4 символа: корабль (К), череп (Ч), рыба (Р) и, конечно, якорь (Я). А вот, собственно, и коды:

1 – 2	К–Ч–Р–Я–К–Я	3 – 4	К–Я–К–Р–Я–Р
1 – 3	К–Я–Ч–К–Я–Р	4 – 1	Ч–Ч–Я–К–Р–Р
1 – 4	Ч–К–Р–Я–Я–К	4 – 2	К–Я–Ч–Р–Р–Я
2 – 1	Р–Р–Я–К–Ч–Я	4 – 3	Ч–К–Ч–Ч–Р–К
2 – 2	Ч–Я–Я–Р–Я–К	4 – 4	К–Р–К–Р–К–Я
2 – 3	Р–Я–К–К–К–Ч	5 – 1	Я–К–Р–Ч–Р–К
2 – 4	Я–Р–К–Ч–Ч–Р	5 – 2	Р–К–Р–Ч–Р–К
3 – 1	К–Ч–Ч–Р–Я–Ч	5 – 3	К–Р–Ч–Я–Я–Ч
3 – 2	Р–Ч–Я–Р–Ч–Р	5 – 4	Ч–К–Я–Р–К–Ч
3 – 3	Р–Р–К–Ч–Р–К		

Street Fighter: Zero

BISON

Чтобы играть за бизона нажмите кнопку выбора (key for select) после того как вы зашли в экран выбора игрока, зайдите в question mark box, нажмите кнопку выбора 3 раза, и кнопку влево 3 раза, далее нажмите кнопку старта.

DAN

Так же, как и в предыдущем случае, только нажимайте 3 раза влево и 3 раза вниз.

RYU и Ken против BISON

Оба игрока делают опять то же самое, но не двигают окно выбора (selection box). Игрок один и игрок два должны делать это несколько раз пока держат клавишу выбора нажатой. Комбинация ↑, ↑, затем `Select`, ↑, ↑. Затем игрок один нажимает light kick + heavy punch, игрок два heavy punch +



light kick, и после этого оба играющих отправляются в Китай бить морду Бизону.

Легкая победа:

Войдите в options, установите время равным 99. Выберите любого героя и начните игру, подождите некоторое время до тех пор, пока не появится надпись извещающая о том, что время закончилось. Первый игрок выигрывает, если он ни разу не ударит.

Total Annihilation

С помощью этой хитрости можно освоить строительство юнитов, которые по задумке авторов должны быть построены с помощью «Advanced Construction units» и «Construction units». Выберите юнит и нажмите `Enter`. В окне сообщений вы должны выбрать «commander» и опять нажать `Enter`. Теперь вы можете увидеть, что вам доступны для строительства даже такие юниты, как Big Bertha's, Guardians и Warlord. На некоторых версиях игры вы сможете строить некоторые полезные юниты с помощью «advanced shipyard».

UltraVixen

Когда вы находитесь в «comic sections» щелкните мышкой на самую правую стрелку для того, чтобы расширить (advance) последнюю «comic panel» перед тем, как зайти в комнату. Далее щелкните на стрелку «Next» для расширения (advance).

В то время, когда вы находитесь в комнате, щелкните на «score», нажмите кнопку `X` на клавиатуре для того, чтобы увидеть, какая из утилит используется.

Worms 2

Обратите внимание на регистр букв. Все они должны быть заглавными. Используйте `Caps Lock` или `Shift`.

SUPERSHOPPER – у каждого появляется секретное оружие;

BACKFLIP – нечто очень хорошее;

HIGHJUMP – червячки прыгают очень высоко;

REDBLOOD – червячки истекают кровью, когда им наносятся повреждения;

GODMODE – бесконечная жизнь (червячков можно убить лишь скинув их в воду).

Wrigglers

Пароли уровней

02	3351	12	7034	22	5330	32	2511
03	8880	13	3875	23	1014	33	3543
04	6089	14	2183	24	6526	34	7731
05	6131	15	4616	25	4776	35	9054
06	7062	16	9063	26	9486	36	1824
07	2700	17	3492	27	9662	37	8483
08	9138	18	3267	28	1955	38	4160
09	4252	19	5338	29	2599	39	1288
10	5198	20	7057	30	8730	40	1826
11	1931	21	3870	31	1454	41	9167

X-Men: Children of the Atom

В «Option Menu» введите «SPAM» – появится бесконечное количество продолжений.

Подготовлено Д. Южиным совместно с клубом «Game Galaxy»

КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ PLAYSTATION

Cool Boarders

В меню опций нажмите раз сорок «Select loads of times» (пока не услышите звуковой сигнал). Голос у ведущего станет удивительно высоким.

Crime Crackers

На титульном экране нажмите:

R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2, ←, ●, →, ■, SELECT, START – отладочный режим;

↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, SELECT – выбор анимации.

Criticom

В опциях выберите «Load / Save», а затем введите рядом с именем персонажа следующие пароли (первый – для первого уровня, второй – для второго уровня, третий – код доступа):

Dayton – SIER, ETER, DIRAT;
Delara – PHAN, KING, DCINO;
Demonica – GONE, WORL;
Exene – SPHE, WING, ESCIN;
Gorm – CHAM, MARV;
S.I.D. – ODTH, BATM;
Sonork – PLAY, CHRO, SSISE;
Yenji – SPID, STAR, YAHAM.

Применив пароль «TTAM» к любому персонажу, вы перейдете к заключительному сюжету.

Formula-1: Championship Edition

Секретные имена водителя

Кодовые слова вводятся вместо имени пилота (опция «Grand prix» \ «Driver select» \ «Edit driver»):

BOX CHATTER – смешные комментаторы Murray и Martin;

LITTLE WEELZ – большие колеса для вашей машины;

OEAN ALESI – шестнадцатый раунд в режиме «Championship Mode»;

PI MAN – ваша машина без колес будет лететь над трассой (как в игре «Wipeout»);

TOO EASY – доступ к нескольким трассам, которые отсутствовали ранее. В режиме «Championship» появляется черно-белая трасса со своим типом машин;

VIRTUALLY VIRTUAL – виртуальная графика (всякие кубики да треугольники);

ZOOM LENSE – вид сверху (отменить этот код во время заезда уже невозможно).

Коды

На экране квалификации («Race Qualify») нажмите и удерживайте SELECT. Одновременно быстро нажмите ←, ●, ●, ▲, ▲, ●, ↑, →. Теперь вы сможете применить такие коды (кнопки следует нажимать очень быстро):

→, ↑, ▲, ←, ↑, ■, ▲ – гонки на полноприводных грузовиках;

↑, ↓, ●, ▲, →, ↑, ■, ▲ – гонки на мотоциклах;

■, ●, ↑, →, →, ●, ✖ – гонки на лавовой трассе.

←, ●, ↑, ↓, ↓, →, ●, ■, ■ – дополнительное шумовое оформление;

↓, ↑, ←, ←, ■, ●, ✖ – комментарии на немецком языке.

Jet Moto (Jet Rider)

Доступ ко всем трассам

В опциях установите Difficulty – AMATEUR,

Trophy Presenter – MALE. Теперь перейдите к «Exit Option» и нажмите ✖. На титульном экране нажмите ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←. Затем – ← и ✖, чтобы вернуться в опции. Установите: Difficulty – PROFESSIONAL, Trophy Presenter – RIDER'S CHOICE. Далее на титульном экране («Exit Option», ✖) нажмите ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →. Вы услышите щелчок.

Начните игру, выберите водителя и тип гонки (Race Type). После этого появится обогащенный экран выбора трассы.

Специальные коды

Эти коды будут доступны после того, как вы победите в «Full Season» (полный сезон) на профессиональном (Professional) уровне на всех десяти трассах (на экране появится надпись «Code Enable»).

Повышенная маневренность	– ↓, ●, ←, L1, ←, →, ←, →
Нулевое трение	– ■, L1, ▲, →, L1, ↓, R2, ▲
Сражение двух компьютерных игроков	– ●, ■, R2, ●, ▲, L2, →, ↑
Видеокамера включена	– ▲, ↓, ■, ▲, L1, L1, R1, R1
«Ракетный» гонщик	– ▲, ↑, ↑, L2, L2 , ↑, ↑, ↑
Неограниченные «турбо»	– ▲, ●, →, R2, ↑, ■, ↑, ▲
Ледовые гонки	– ↑, R2, R1, →, L1, ■, →, →

Попробуйте применить также такие коды:

Double Stunt Points	– →, ↑, ●, L2, ▲, ●, R1, R2
Air Brakes	– R1, R2, →, L2, ↑, ●, ↑, ●

Lost World

Пароли (вводятся через пункт «Password»)

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ●, ■ –игра с самого начала, 47 «жизней»;

▲, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■, ●, ■, ▲, ✖, ● – игра с первого уровня, 59 «жизней»;

▲, ■, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ✖ –игра за тиранозавра;

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ■, ●, ● – игра за велосирептора;

■, ✖, ●,▲, ✖, ●, ■, ▲, ■, ✖, ●, ✖ – игра за мужчину, 23 «жизни»;

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ■, ✖, ●, ● – игра за мужчину, 30 «жизней»;

■, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■, ▲, ■, ✖, ●, ✖ – игра с 30 «жизнями» за мужчину. Игра начнется заново. Выходите, зайдите в опции и повторите код;

▲, ■, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ✖ – игра с 30 «жизнями» за тиранозавра. Игра начнется заново. Выходите, зайдите в опции и повторите код;

▲, ▲, ■, ■, ●, ■, ▲, ✖, ■, ▲, ●, ■ – игра за девушку;

▲, ✖, ▲, ✖, ●, ✖, ■, ▲, ▲, ■, ●, ✖ – игра за девушку, 91 «жизнь»;

■, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ■, ●, ✖ – игра за Рептора, с 23 «жизнями»;

✖, ▲, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ▲, ●, ✖, ● – картинная галерея с изображением охотников, динозавров, сцен охоты;

▲, ▲, ●, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ■, ✖, ▲, ● – галерея – виды динозавров;

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ■, ●, ●, ✖ – галерея, посвященная охотникам;

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ■, ✖, ▲, ●, ● – галерея велосирепторов;

✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ●, ■ или ✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●, ■, ■, ▲, ✖, ●, ● – галерея Репторов.

Pandemonium 2

IMMORTAL	– 31 «жизнь»;
GCKAOFCA	– первый «босс».

Sim City 2000

Начните игру, выберите «city info» и «budget». В бюджетном окне нажмите и держите R1, затем нажмите ✖, ●, ▲, ■ и отпустите R1. Теперь держите L1, нажмите ✖, ●, ▲, ■ и отпустите L1. Далее, удерживая R2, нажмите ✖, ●, ▲, ■. Отпустите R2, а потом, зажав L2, нажмите ✖, ■, ▲, ● и отпустите L2. Вы услышите жизнерадостные звуки и окажетесь счастливым обладателем приза в 1.000.000 долл.

Выбрав тот или иной инструмент, перейдите к строке статуса и нажмите ←, →, ←, →, ●, ✖. Теперь вы сможете использовать любой из инструментов, получив максимально возможные в игре баллы.

Starfighter 3000

Перейдите на экран «Enter Name» и введите: «COFFEE N PICKLE». Когда вы попадете на этот экран в следующий раз, внизу будет указано: «Cheat Now». Теперь вы можете вводить различные секретные имена:

RODGER THE CAT	– выбор зданий;
DANIEL DEFOE	– корабль со всем мыслимым оружием;
WAG	– появится новая опция, позволяющая вам менять пирамиды;
SHOW ME	– невидимые ранее призы станут заметны.

Time Commando

Пароли уровней

IIHWXBJN	– Римская Империя;
RQSFHLNW	– феодальная Япония;
GLADYKNC	– Средневековье;
ZIRTTZMI	– времена конкисты;
OXIIFUHU	– Ближний Восток;
ONXJRMGD	– современные вооруженные конфликты;
GNHIWQLS	– будущее;
PVRGPZMU	– вне времени.

Коды

В «паузе», установив курсор на «Sound FX», нажмите:

▲, ■, ●, ✖, ▲, ●, ■, ✖, ▲, ■, ▲ – получите три дополнительных «продолжения»;

✖, ▲, ▲, ●, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ■, ✖ – восстановите свое здоровье.

Tomb Raider 2

(Из письма).

Хочу поделиться с читателями одним секретом, облегчающим прохождение игры «Tomb Raider 2». Для того, чтобы забраться на стену, не надо карабкаться или подставлять каменные блоки. Единственное условие – стена должна быть ровной, а наверху должна быть ровная площадка. (Если второе условие не будет выполнено, то игра «зависнет»).

Итак, зажгите спичку и подойдите вплотную к стене. Сделайте шаг (не прыжок) назад и достаньте оружие (любое). При этом спичка окажется вплотную к стене, чуть левее Лары. Уберите оружие и встаете спиной вплотную к стене так, чтобы говорящая спичка оказалась между ног Лары. Нажмите D + X. Лара должна наклониться за спичкой, одновременно входя спиной в стену, а через мгновенье оказаться наверху с горящей спичкой в руках. При необходимости нажимайте X несколько раз.

Наиболее полезен этот секрет на шестнадцатом уровне, где можно не искать двух волшебных дисков. Достаточно войти в стену слева или справа от закрытых ворот и прыгнуть сверху в город.

Дудкин Алексей

Internet Video Games Top 100 Edition 104

23 марта 1998 г.

www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	62	Final Fantasy 7 (P)	Square	RP	1	[1175]
2	2	30	Sakura Wars/Sakura Taisen (S)	Red/Sega	AD	2	[1595]
3	3	8	Resident Evil 2 (P)	Capcom	AD	3	[1718]
4	8	38	Final Fantasy Tactics (P)	Square	RP/ST	4	[1555]
5	5	9	Gran Turismo (P)	Sony	RA	5	[1716]
6	4	30	Goldeneye 007 (N)	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
7	6	19	Colony Wars (P)	Psygnosis	SH	4	[1660]
8	7	9	Red Asphalt (P)	Interplay	RA	5	[1711]
9	14	10	Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns (S)	Sega	PU	9	[1709]
10	15	40	International Superstar Soccer/ISS 64 (P)(N)	Konami	SP	5	[1548]
11	12	15	Fifa (Road To World Cup 98) (P)(S)	Electronic Arts	SP	8	[1686]
12	10	17	Tomb Raider 2 (P)	Eidos	AC/AD	4	[1674]
13	13	50	Wild Arms (P)	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
14	19	10	Alundra (P)	Working Designs	AC/AD	14	[1710]
15	11	89	Nights (Into Dreams) (S)	Sonic Team/Sega	PL	1	[1228]
16	20	37	Thunderforce 5 (S)	Technosoft	SH	16	[1567]
17	9	63	Fighters Megamix (S)	AM2/Sega	FI	1	[1400]
18	17	20	Duke Nukem 3D (S)	Lobotomy/Sega	SH	5	[1652]
19	16	26	Abe's Oddysee (P)	Oddworld/GT	PL	4	[1610]
20	48	3	Burning Rangers (S)	Sonic Team/Sega	AC	20	[1744]
21	24	40	Shining (The Holy Ark) (S)	Sega	RP	7	[1397]
22	18	17	Diddy Kong Racing (N)	Rare/Nintendo	RA	2	[1683]
23	31	3	Shining Force 3 (S)	Sonic Team/Sega	RP/ST	23	[1739]
24	22	24	Castlevania (Symphony of the Night) (P)	Konami	AC	6	[1628]
25	41	5	Grand Theft Auto (P)	DMA/BMG	RA	25	[1731]
26	27	3	Grandia (S)	GameArts/Sega	RP	26	[1738]
27	26	14	Street Fighter 2 Collection (S)	Capcom	FI	11	[1698]
28	44	7	Yoshi's Story (N)	Nintendo	PL	28	[1720]
29	25	30	Tokimeki Memorial (P)	Konami	ST	18	[1596]
30	23	20	Dead or Alive (S)	Tecmo	FI	6	[1655]
31	37	21	Extreme G. (N)	Probe/Acclaim	RA	31	[1644]
32	40	24	Formula 1 (Championship Edition) (P)	Psygnosis	RA	15	[1633]
33	30	103	Tekken 2 (P)	Namco	FI	1	[1149]
34	29	15	Sonic R (S)	Traveller's Tales/Sega	RA	7	[1694]
35	32	9	Mace (The Dark Ages) (N)	Atari/Midway/GT	FI	24	[1631]
36	21	18	Crash Bandicoot 2 (P)	Naughty Dog/Sony	PL	9	[1659]
37	33	5	Bust a Move (Dance & Rhythm Action) (P)	Enix	PU	30	[1730]
38	36	11	Steep Slope Sliders (S)	Cave/Sega	SP	32	[1706]
39	35	33	Langrisser 4 (S)	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
40	51	44	X-Men Vs. Street Fighter (S)	Capcom	FI	31	[1414]
41	52	52	Blast Corps (N)	Rare/Nintendo	AC/SH	20	[1488]
42	-	1	Triple Play 99 (P)	EA Sports	SP	42	[1749]
43	49	3	Xenogears (P)	Square	RP	43	[1743]
44	34	23	Top Gear Rally (N)	Boss Game/Midway	RA	17	[1630]
45	38	13	Quake (S)	Id/Lobotomy/Sega	SH	29	[1693]
46	45	99	Guardian Heroes (S)	Treasure/Sega	FI	2	[1172]
47	60	14	Bomberman 64 (N)	Hudson/Nintendo	AC/PU	30	[1688]
48	43	47	Starfox 64/Lylat Wars (N)	Nintendo	SI	5	[1517]
49	39	15	Ghost in the Shell (P)	Exact/THQ	SH	27	[1689]
50	63	30	Darklight Conflict (P)(S)	Rage/Electronic Arts	AC	42	[1556]
51	65	70	Albert Odyssey (S)	Working Designs	RP	36	[1215]
52	58	23	Soukyugurentai (S)	Raizing/Electronic Arts	SH	22	[1443]
53	50	30	Dracula-X (Night Symphony) (P)	Konami	PL	41	[1487]
54	54	36	Bushido Blade (P)	Light Weight/Square/Sony	FI	28	[1479]
55	67	6	Riven (P)	Cyan/Acclaim	AD	55	[1707]
56	69	9	WCW Nitro (P)	Inland/THQ	FI	53	[1705]
57	42	103	Resident Evil (P)(S)	Capcom	AD	1	[1148]
58	71	72	Suikoden/Genso Suikoden (P)	Taito/Konami	RP	7	[1181]
59	47	67	Killer Instinct Gold (N)	Rare/Nintendo	FI	8	[1247]
60	62	25	NHL 98 (P)	EA Sports/Electronic Arts	SP	21	[1616]
61	28	3	Virtual Pool (P)	Celeris/VR Sports/Interplay	SP	28	[1712]
62	64	17	Dragonball GT (Final Bout) (P)	Bandai	FI	62	[1657]
63	56	15	Monster Rancher (P)	Tecmo	ST	56	[1685]
64	46	85	Tomb Raider (P)(S)	Core Design/Eidos	AC/AD	1	[1193]
65	59	51	Vandal - Hearts (P)	Konami	RP/ST	24	[1492]
66	83	68	Wipeout XL/Wipeout 2097 (P)	Psygnosis	RA	11	[1312]
67	53	27	Time Crisis (P)	Namco	SH	34	[1559]
68	55	22	Super Robot War F (P)(S)	Banpresto	ST	43	[1552]
69	57	25	Last Bronx (S)	AM3/Sega	FI	20	[1585]
70	72	66	Mario Kart (N)	Nintendo	RA	2	[1392]
71	78	89	Mario 64 (N)	Nintendo	PL	1	[1224]
72	61	14	WCW Vs. NWO (World Tour) (N)	Asmik/THQ	FI	19	[1697]
73	75	43	Persona (Revelations) (P)	Atlus	RP	20	[1382]
74	66	36	Sailor Moon Super S (P)(S)	Angel	FI	16	[1360]
75	77	18	San Francisco Rush (N)	Atari/Midway/GT	RA	18	[1671]
76	70	15	Duke Nukem (Total Meltdown) (P)	Eurocom/GT	SH	51	[1687]
77	68	30	Marvel Super Heroes (P)(S)	Capcom	FI	16	[1587]
78	79	26	PaRappa the Rapper (P)	Sony	AC	28	[1493]
79	92	3	Einhander (P)	Square	SH	79	[1740]
80	94	13	One (P)	Visual Concepts/Asc	SH	44	[1695]
81	-	64	Twisted Metal 2 (The World Tour) (P)	Sony	RA/SH	6	[1320]
82	-	31	King of Fighters 96 (P)(S)	SNK	FI	3	[1415]
83	84	4	Winter Heat (S)	Sega	SP	80	[1733]
84	93	20	Cyberbots (P)(S)			47	[1491]
85	76	4	G-Police (P)	Psygnosis	SH	72	[1641]
86	87	5	Beast Wars (Transformers) (P)	Takara/Hasbro	AC	86	[1691]
87	97	12	Cool Boarders 2 (P)	UEP/Sony	SP	61	[1669]
88	-	1	Gun Bullet (P)	Namco	SH	88	[1696]
89	85	9	Jet Moto 2 (P)	Singletrac/Sony	RA	73	[1670]
90	73	11	Fifa (Road to World Cup 98) (N)	Electronic Arts	SP	12	[1708]
91	81	6	Critical Depth (P)	Singletrac/GT	AC/ST	38	[1677]
92	88	3	March Madness 98 (P)	EA Sports	SP	88	[1741]
93	89	27	Armored Core (P)	From/Sony	AC	41	[1569]
94	-	1	NHL Breakaway 98 (N)	Sculptured/Acclaim	SP	94	[1735]
95	80	5	Nagano Winter Olympics '98 (P)	Konami	SP	57	[1725]
96	100	2	Elemental Gearbolt (P)	Alfa/Sony	SH	96	[1722]
97	82	6	Bomberman Fight (S)	Hudson	AC/PU	43	[1719]
98	90	22	Nightmare Creatures (P)	Kalisto/Activision	AC	49	[1642]
99	74	17	Sega Touring Car Championship (S)	Sega	RA	5	[1666]
100	91	16	NBA Live 98 (P)(S)	EA Sports/Electronic Arts	SP	59	[1654]



Обозначения

TW	место на текущей неделе
LW	место на предыдущей неделе
NW	число недель в Top 100
HI	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
(P)	Sony PlayStation
(S)	Sega Saturn
(N)	Nintendo 64

Жанры игр

AC	Action
AD	Adventure
AR	Arcade
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

Internet PC Games Top 100 Edition 273

23 марта 1998 г.

www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	2	25	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
2	1	14	Quake 2	Id/Activision	SH	1	[2529]
3	3	63	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
4	4	22	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
5	6	23	Fallout	Interplay	RP	5	[2417]
6	5	70	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
7	7	19	Grand Theft Auto	DMA/BMG	RA	7	[2444]
8	8	18	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	7	[2468]
9	10	13	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
10	9	23	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
11	15	8	Gag	Auric Vision	AD	11	[2557]
12	11	17	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
13	13	69	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
14	12	17	Tomb Raider 2	Eidos	AC/AD	9	[2474]
15	18	38	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
16	17	69	Command & Conquer/Counterstrike (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
17	21	34	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
18	16	39	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	RA	6	[2310]
19	14	107	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
20	19	22	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
21	20	17	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
22	24	15	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	16	[2511]
23	23	23	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	21	[2418]
24	22	17	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
25	26	26	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
26	28	24	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
27	25	20	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
28	27	13	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	24	[2530]
29	35	21	Entrepreneur	Stardock	ST	25	[2434]
30	33	25	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	[2400]
31	31	120	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	WG	2	[1817]
32	32	21	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
33	30	86	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
34	29	32	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
35	36	24	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood	RP	20	[2410]
36	38	54	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
37	34	14	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	RP	34	[2526]
38	40	16	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	38	[2507]
39	42	37	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
40	37	46	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2258]
41	45	75	Avarice (The Final Saga) {O}	CSS/Stardock	AD	10	[2061]
42	48	78	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
43	55	11	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	ST	29	[2552]
44	43	22	Uprising	Cyclone/3DO	AC/ST	24	[2425]
45	57	48	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	RA	16	[2245]
46	44	37	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey	Activision	AD	19	[2327]
47	49	42	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	[2283]
48	56	65	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	AC/ST	14	[2131]
49	53	74	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	AC	15	[2065]
50	39	23	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	ST	20	[2415]
51	50	11	F22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	SI	50	[2540]
52	46	121	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
53	64	65	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
54	60	17	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
55	41	3	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	AR	41	[2625]
56	47	41	Moto Racer	Delphine/BMG	RA	21	[2290]
57	58	51	Interstate '76/Arsenal	Activision	RA	20	[2225]
58	52	98	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
59	51	19	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	PL	23	[2414]
60	75	16	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	WG	49	[2483]
61	61	20	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	WG	33	[2432]
62	70	22	Shadow Warrior	3D Realms/GT	SH	41	[2395]
63	54	17	Longbow 2	Jane's/Electronic Arts	SI	38	[2466]
64	79	10	Starfleet Academy	Interplay	AC	64	[2390]
65	65	18	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	ST	29	[2454]
66	67	106	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	[1891]
67	99	2	Tex Murphy (Overseer)	Access	AD	67	[2639]
68	85	47	Vigilance on Talos V {O}	PolyEx	PL	36	[2252]
69	74	62	M.A.X.	Interplay	WG	25	[2152]
70	59	14	SubSpace	Burst/Virgin	AC	49	[2506]
71	68	13	Command & Conquer (Sole Survivor)	Westwood/Virgin	AC	58	[2525]
72	62	92	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	ST	15	[1953]
73	63	12	Heavy Gear	Activision	AC	63	[2532]
74	76	36	Betrayal in Antara	Sierra	RP	31	[2325]
75	69	8	Red Baron 2	Dynamix/Sierra	SI	52	[2543]
76	73	53	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	AC/SH	12	[2209]
77	66	19	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	44	[2450]
78	72	87	World Circuit Racing/F1 (Grand Prix 2)	MicroProse	RA	6	[1857]
79	89	7	Flight Simulator 98	Microsoft	SI	79	[2394]
80	82	20	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	AD	53	[2446]
81	-	35	Pod	Ubi	RA	43	[2224]
82	-	50	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	ST	37	[2183]
83	81	14	Dark Earth	Kalisto/MicroProse	AD	58	[2433]
84	71	17	Steel Panthers 3 (Brigade Command 1939-1999)	SSI	WG	62	[2456]
85	88	9	Screamer Rally	Virgin	RA	48	[2566]
86	86	62	Crusader (No Regret)	Origin/Electronic Arts	AC	26	[2030]
87	-	1	Battlezone	Activision	WG	87	[2642]
88	91	117	Galactic Civilizations 2 {O}	Stardock	ST	3	[1828]
89	93	2	F-22 Raptor	Novalogic	SI	89	[2513]
90	95	15	Netstorm (Islands at War)	Titanic/Activision	WG	43	[2462]
91	83	180	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST	3	[1501]
92	90	4	Chasm (The Rift)	Action Forms/Megamedia/GT	SH	86	[2602]
93	96	84	The Pandora Directive	Access	AD	36	[2003]
94	78	48	Creatures	Cyberlife/Mindscape	ST	32	[2114]
95	94	2	Flight Unlimited 2	Looking Glass/Eidos	SI	94	[2512]
96	87	67	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Sierra	ST	21	[2107]
97	-	1	Croc (Legend of the Gobbos)	Fox	PL	97	[2634]
98	84	8	Resident Evil	Capcom/Virgin	AC/AD	84	[2403]
99	77	2	Journeyman Project 3 (Legacy of Time)	Presto/Red Orb	AD	77	[2603]
100	92	10	Realms of the Haunting	Gremlin/Interplay	SH	71	[2175]



Обозначения

TW	место на текущей неделе
LW	место на предыдущей неделе
NW	число недель в Top 100
HI	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
{O}	игра только для операционной системы OS/2

Жанры игр

AC	Action
AD	Adventure
AR	Arcade
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

ВООРУЖАЕМСЯ

ВИНЧЕСТЕРЫ – ТОЧНЫЕ И НАДЕЖНЫЕ

Как работает жесткий диск?

Ответ на этот вопрос неоднозначен и требует довольно подробного рассказа о его устройстве и характеристиках.

На жестком диске данные хранятся на магнитной поверхности диска. Информация записывается и считывается с помощью магнитных головок (почти как в магнитофоне). Внутри корпуса жесткого диска может быть установлено несколько пластин (дисков), в просторечье именуемых «блинами». Диск имеет магнитный слой на каждой стороне. Двигатель, вращающий диск или пакет дисков, включается при подаче питания на диск и работает до момента его выключения..

ПРИМЕЧАНИЕ: Кроме того, в целях экономии энергии двигатель может быть остановлен при отсутствии обращения к нему по команде операционной системы или BIOS компьютера, если это разрешено соответственно в настройках ОС или в разделе Power Management BIOS.

Двигатель вращается с постоянной скоростью, измеряемой в оборотах в минуту (rpm). Данные организованы на диске в цилиндрах, дорожках и секторах. Цилиндры – концентрические дорожки на дисках, расположенные одна над другой. Дорожка затем разделяется на сектора. Каждая пара головок одета как бы на «вилку», обхватывающую диск. Эта «вилка» перемещается над поверхностью диска с помощью отдельного voice coil-серводвигателя (а не шагового, как часто ошибочно думают – шаговый двигатель не позволяет быстро перемещаться над поверхностью). Все жесткие диски имеют резервные сектора, которые используются их схемой управления, подменяя обнаруженные на диске дефектные области.

Скорость вращения диска

Обычно современные жесткие диски имеют скорость вращения от 4500 до 7200 об/мин. Чем выше скорость вращения, тем выше скорость обмена данными. Следует только учесть, что при возрастании скорости вращения увеличивается температура корпуса жесткого диска, и диски со скоростью 7200 об/мин и выше (как правило, это диски с интерфейсом SCSI) требуют дополнительного охлаждения диска внешним вентилятором. Вентилятора в блоке питания для этого недостаточно.

Количество секторов на дорожке

Современные жесткие диски имеют различное количество секторов на дорожке в зависимости от того, внешняя ли это дорожка или внутренняя. Внешняя дорожка длиннее, и на ней можно разместить больше секторов, чем на более короткой внутренней дорожке. Данные на чистый диск начинают записываться также с внешней дорожки.

Время поиска/время переключения головок/время переключения между цилиндрами

Время поиска (seek time) минимально только в случае необходимости операции с дорожкой, которая является соседней с той, над которой в данный момент находится головка. Наибольшее время поиска, соответственно, – при переходе с первой дорожки на последнюю. Как правило, в паспортных данных на жесткий диск указывается среднее время поиска (average seek time).

Все магнитные головки диска находятся в каждый момент времени над одним и тем же цилиндром и время переключения определяется тем, насколько быстро выполняется переключение между головками при чтении или записи.

Время переключения между цилиндрами – это время, требуемое для перемещения головок на один цилиндр вперед или назад.

Все времена в документации на жесткие диски указываются в миллисекундах (ms).

Задержка позиционирования

После того, как головка оказывается над желаемой дорожкой, она ждет появления требуемого сектора на этой дорожке. Это время называется задержкой позиционирования и также измеряется в миллисекундах (ms). Среднее время задержки позиционирования считается как время поворота диска на 180 градусов и составляет от 4 мс (для 7200 об/м) до 6 мс (5400 об/м).

Время доступа к данным

Время доступа к данным – это, по сути, комбинация из времени поиска, времени переключения головок и задержки позиционирования, измеряется также в миллисекундах (ms). Время поиска, как вам уже известно, это только показатель того, как быстро головка оказывается над нужным цилиндром. До тех пор, пока данные не записаны или не считаны, следует добавить время на переключение головок и на ожидание необходимого сектора.

Кэш-память на жестком диске

Как правило, на всех современных жестких дисках есть собственная оперативная память, называемая кэш-памятью (cache memory) или просто кэшем. Производители жестких дисков часто называют эту память буферной. Размер и структура кэша у фирм-производителей и для различных моделей жестких дисков существенно отличаются. Обычно кэш-память используется как для записи данных, так и для чтения, но на SCSI-дисках иногда требуется принудительное разрешение кэширования записи: так, обычно, по умолчанию кэширование записи на диск для SCSI запрещено. Есть программы, позволяющие определить, как установлены параметры кэш-памяти, например, ASPIID от фирмы Seagate. Как это ни покажется странным, размер кэша не является определяющим для оценки эффективности его работы. Организация обмена данными с кэшем более важна для повышения быстродействия диска в целом.

Некоторые производители жестких дисков, такие как Quantum, используют часть кэша под свое программное обеспечение (firmware): для модели Quantum Fireball 1.3 Гб, например, под firmware занято 48 Кб из 128. Как нам кажется, более предпочтителен способ, используемый фирмой Western Digital. Для хранения firmware используются специально отведенные сектора на диске, невидимые для любых операционных систем. При включении питания эта программа загружается в оперативную память контроллера на диске, и при этом отпадают затраты на микросхему флэш-памяти для хранения firmware. Такой способ позволяет легко исправлять программное обеспечение жесткого диска, что часто фирма Western Digital и делает.

Размещение данных на диске

О том, что конфигурация диска задается через количество цилиндров, головок и секторов на дорожке, все знают с начала эпохи PC. Хотя еще несколько лет тому назад точное указание в программе SETUP всех этих параметров диска было обязательным, сейчас это не так. Строго говоря, те параметры диска, которые вы видите в разделе Standard CMOS Setup, как правило, ничего общего не имеют с реальными параметрами диска, причем вы можете заметить, что эти параметры меняются в зависимости от вида трансляции геометрии диска – **Normal**, **LBA** и **Large**. **Normal** – геометрия в соответствии с данной производителем документацией на диск. Не позволяет DOS увидеть более чем 504 Мб (1 Мб – 1048576 байт). **LBA** – Logical Block Address – эта установка позволяет видеть DOS до 4 Гб. **Large** используется такой операционной системой, как Unix. Параметры, установленные в SETUP, преобразуются в реальные логикой управления жестким диском. Многие современные операционные системы работают с диском через LBA, минуя BIOS.

Скорость обмена между процессором и диском

Существует несколько способов физического сохранения данных на жестком диске. Определить способ отображения данных на диске можно, только используя различные программы определения быстродействия диска (benchmark). В программу Winbench 97 сейчас включен High-end тест жесткого диска, где оцениваются не только достаточно отвлеченные в настоящее время два параметра – скорость передачи данных и время доступа, а проверяется также, для каких задач и для каких наиболее популярных программ, активно работающих с диском, он максимально пригоден. Этот тест можно получить на сервере фирмы Ziff-Davis.

Интерфейс (IDE или SCSI)

Сейчас фактически осталось только два действующих интерфейса: IDE (распространенный сейчас в варианте Enhanced IDE – EIDE) и SCSI. На любой материнской плате для процессоров Pentium или Pentium Pro можно обнаружить контроллер EIDE. Это, а также существенно более низкая стоимость IDE дисков, объясняет широкое распространение IDE дисков в домашних и офисных компьютерах по сравнению со SCSI.

Каждый контроллер EIDE имеет два канала (primary – первичный и secondary – вторичный), к каждому из которых можно подключить до двух устройств (всего четыре). С интерфейсом IDE в настоящее время кроме жестких дисков выпускаются также приводы CD-ROM, накопители Iomega Zip, накопители на магнитной ленте. Интерфейс SCSI, как правило, требует отдельного контроллера, так как пока очень незначительное количество материнских плат выпускаются с контроллером SCSI. Большинство сканеров и устройств записи CD-ROM дисков, магнитооптические накопители и т.п. выпускаются пока только с интерфейсом SCSI. При принятии решения о покупке жесткого диска с тем или иным интерфейсом следует учесть главное – если вам не требуется подключение нескольких жестких дисков, ваш компьютер не является сервером или рабочей станцией, ресурсы которой доступны другим пользователям, SCSI диск НЕ ДАСТ НИКАКИХ ПРЕИМУЩЕСТВ по сравнению с EIDE диском. Это правило, естественно, справедливо для одинаковых по физическим характеристикам дисков. Интерфейс SCSI позволяет подключать до 7 устройств, а Wide SCSI до 14 устройств. Существуют также многоканальные SCSI-контроллеры, позволяющие подключить и большее количество устройств.

Основной недостаток интерфейса EIDE – отсутствие «интеллекта». Если на одном канале подключены жесткий диск и накопитель CD-ROM, то в случае обращения к CD-ROM процессор будет ожидать завершения операций с ним, прежде чем сможет обратиться к жесткому диску. Поэтому очевидно, что нельзя к одному каналу EIDE подключать быстрое и медленное устройство одновременно. CD-ROM всегда следует подключать только ко второму каналу. Каналы EIDE в современных контроллерах EIDE, как правило, достаточно независимы друг от друга. Для повышения производительности EIDE были разработаны и стандартизированы режимы PIO (Programming Input Output – программируемый ввод/вывод), single word DMA (обмен одиночными словами в режиме DMA – Direct Memory Access – прямого доступа к памяти) и multi word DMA (обмен несколькими словами в режиме DMA).

SCSI-интерфейс имеет несколько разновидностей, которые совместимы друг с другом (достаточно иметь пассивные переходники). Стандартный SCSI имеет разрядность шины 8 бит (50-контактный разъем). Частота шины может быть 5 МГц (SCSI 1), 10 МГц (Fast SCSI, или SCSI-2), 20 МГц (Fast-20 или Ultra SCSI) или 40 МГц (Ultra-2 SCSI). Максимальная скорость передачи данных при этом соответственно от 5 до 40 Мбайт/с. Wide SCSI с шириной шины 16 бит (68-контактный разъем) существует в вариантах Fast Wide, Ultra Wide и Ultra 2 Wide SCSI. Скорость передачи данных – от 20 до 80 Мбайт/с.

Максимально возможная скорость передачи данных для интерфейса IDE

С массово выпускаемыми в настоящее время контроллерами и жесткими дисками EIDE максимально возможная скорость обмена данными составляет 16.6 Мбайт/с для режима multi DMA mode 2. Сейчас разработан и внедрен новый стандарт на 33.3 Мбайт/с, называемый UltraDMA/33. Поскольку собственно скорость обмена повышена за счет добавления возможности передачи данных как по переднему, так и по заднему фронту сигнала записи или чтения, с совместимостью как жестких дисков с UltraDMA/33 с обычным контроллером, так и контроллера UltraDMA/33 с обычным EIDE диском, нет никаких проблем. Стандарт UltraDMA/33 отличается от предыдущих вариантов IDE не только скоростью обмена. Впервые в нем используется механизм обнаружения ошибок с помощью CRC (циклический контрольный код). Это позволяет избежать ошибок при приеме/передаче данных, так как при получении данных с ошибкой их пересылка повторяется. Первой диски в этом стандарте выпустила фирма Quantum – Fireball ST (это не удивительно, поскольку она вместе с Intel и явилась автором стандарта). При установке нового диска в компьютер, в случае появления сбоев в работе, следует понизить скорость работы жесткого диска, принудительно установив в SETUP

меньший режим PIO. Мы сталкивались с таким явлением на дисках, выпущенных до 1997 года – хотя жесткий диск согласно его документации должен работать в mode 4, но не работает устойчиво!

Максимально возможная скорость передачи данных для интерфейса IDE (он же ATA):

single word DMA 0	2.1 Мбайт/с;
PIO mode 0	3.3 Мбайт/с;
single word DMA 1, multi word DMA 0	4.2 Мбайт/с;
PIO mode 1	5.2 Мбайт/с;
PIO mode 2, single word DMA 2	8.3 Мбайт/с.

Максимально возможная скорость передачи данных для интерфейса EIDE (он же ATA-2):

PIO mode 3	11.1 Мбайт/с;
multi word DMA 1	13.3 Мбайт/с;
PIO mode 4, multi word DMA 2	16.6 Мбайт/с.

Максимально возможная скорость передачи данных для интерфейса Ultra-ATA (он же UltraDMA/33):

multi word DMA 3	33.3 Мбайт/с.

Реальная скорость передачи данных для большинства дисков не превышает 10 Мбайт/с. Большие значения скоростей относятся к работе с внутренним кэшем жесткого диска. Так как объем кэш-памяти для IDE дисков не превышает 256 Кб, а объем кэш-памяти для SCSI-дисков не более 1 Мб, то скорость обмена данными не является определяющей при оценке производительности жестких дисков.

Интерфейс SCSI дает ощутимый выигрыш только в многозадачной среде, когда несколько программ одновременно добиваются доступа к дискам, и в случае необходимости достижения максимальной производительности дисковой подсистемы, так как пока только диски SCSI имеют скорость вращения 7200 об/мин и выше и время доступа 7-8 мс. Стоимость таких дисков в 2-3 раза выше лучших дисков IDE такой же емкости. Кроме этого, максимальная емкость SCSI-дисков достигает 47 Гб, в то время как емкость IDE-дисков не превышает 8,4 Гб.

Производительность

Оценка производительности диска – достаточно сложная задача. Существуют десятки различных тестов, оценивающих тем или иным способом производительность дисковой подсистемы. В связи с тем, что наибольшую популярность сейчас получили многозадачные операционные системы, такие как Windows 95, Windows NT, OS/2, Lunix, SCO UNIX и т.п., старые тесты под MS-DOS (Norton Sysinfo, vseek, CheckIt, PC Bench...) уже не дают реального представления о качестве работы диска в многозадачных средах. Для оценки работы жесткого диска под Windows 95 или Windows NT, с нашей точки зрения, лучшим является Winbench 97 и аналогичные тесты, поскольку с диском выполняются действия, максимально приближенные к реальным.

Файловые системы

Как уже сообщалось ранее, жесткие диски поступают с завода-изготовителя уже отформатированными. Все программы так называемого низкоуровневого форматирования на самом деле не выполняют физического форматирования жесткого диска. Различные операционные системы же своими программами форматирования создают лишь ЛОГИЧЕСКУЮ структуру диска. В настоящее время наиболее распространены следующие файловые системы – FAT16 (MS-DOS, Windows 3.x, Windows 95 исходной версии), FAT32 (Windows 95 OSR2), NTFS (Windows NT) и HPFS (OS/2).

FAT16

DOS вплоть до версии 7.0 из Windows95 использует FAT для сохранения данных как на жестких дисках, так и на гибких. В качестве одного элемента адресации на диске используется кластер, объединяющий несколько секторов. FAT – исторически самая старая файловая система с 16-разрядной адресацией. Максимально возможное количество кластеров на одном логическом диске не превышает 65526. Соответственно максимальный размер одного кластера 32 Кб, а максимальный размер логического диска 2 Гб. Поэтому один из главных недостатков FAT – большой размер кластера. Дело в том, что при кластере 32 Кб файл с информацией в 1 байт займет на диске 32 Кб. Теоретически можно заполнить логический диск в 2 Гб 65526 файлами по одному байту, хотя физически диск будет практически пустой. Поэтому при работе с DOS, Windows 95 или Windows NT под FAT рекомендуется разбивать диск на разделы, не превышающие 512 Мб. Для разбиения диска можно воспользоваться известной программой Partition Magic (http://www.powerquest.com).

Соотношение между размером раздела диска и размером кластера на диске:

Размер раздела	Размер кластера
2 Гб	32 Кб;
<1 Гб	16 Кб;
<512 Мб	8 Кб;
<256 Мб	4 Кб;
<128 Мб	2 Кб.

FAT32

Попытка отказаться от ограничений классической FAT и видоизменить ее была тихо предпринята фирмой Microsoft в версии Windows 95 OEM Service Release 2 (v.4.00.1111&DOS 7.1 – также 950b). В этом варианте Windows 95 FAT стала 32-разрядной. Из 32 бит четыре были зарезервированы. Таким образом, максимальный размер раздела в этом варианте достигает 2 Тб (2048 Гб), а раздел в 8 Гб получает кластер размером всего 4 Кб. Кроме этого, корневая директория диска не имеет фиксированного размера, что снимает ограничения на количество файлов и подкаталогов в корневом каталоге. При этом приложения DOS не могут работать с файлами более 2 Гб, а 32-разрядные приложения Windows могут работать с файлами до 4 Гб.

Все это было бы замечательно, если бы не некоторые «но»:

- кроме DOS 7.1 и Windows 95 v.950b эту прекрасную систему никто не видит (даже NT 4.0!);
- любые дисковые утилиты, не написанные специально под FAT32, будут «творить чудеса» с ней;
- попытка работы с FAT32 программами, которые ее не понимают, может привести к гибели данных на диске;
- утилиты для работы со SCSI-дисками также должны быть разработаны под FAT32;
- производительность дисковой подсистемы по Winbench 97 чуть меньше с FAT32 по сравнению с FAT16.

Но те преимущества, которые дает FAT32, как правило, перевешивают недостатки. В команде **format** новой ОС есть недокументированный ключ «z», с помощью которого можно создать логический диск с кластером от 1024 байт. Синтаксис команды: **format диск: /z:n**, где **n** – множитель для 512 (собственно 512 байт и параметр n=1 запрещены), поэтому n может быть равен 2, 4, 6 и т.д. Желательно только понимать, что при кластере в 1 Кб на диске объемом 3000 Мб будет 3 миллиона кластеров и

процесс, скажем, дефрагментации диска может занять часы... Разумно уменьшить размер кластера на том логическом диске, который используется для хранения программ, и оставить его равным 4 Кб (размер кластера по умолчанию для Windows 95 OSR2) на остальных.

Функция Bus Master

Функция Bus Master (дословно Хозяин Шины, ранее по ГОСТ в нашей стране – задатчик на шине) введена в контроллеры EIDE с приходом процессоров Pentium. Что это такое? Классический способ приема данных от какого-либо устройства следующий – процессор выполняет команду чтения порта, считывает байт или слово данных в свой регистр, после чего переписывает этот байт или слово в память, затем повторяет эту процедуру до тех пор, пока вся необходимая информация не будет считана из устройства в память. Если бы процессору больше нечего было делать, то этот способ всех бы устраивал. Но с появлением многозадачных операционных систем стало слишком накладно использовать процессор для операций ввода/вывода. Поэтому контроллеры внешних устройств (EIDE, в частности) стали оборудоваться как бы собственными процессорами ввода/вывода.

Что происходит в этом случае? Процессор программирует контроллер EIDE, указывая ему, откуда он должен взять данные и куда в память их поместить. После получения этих указаний контроллер захватывает управление шиной PCI и шиной доступа к памяти и выполняет операции по считыванию данных с жесткого диска или CD-ROM непосредственно в память с помощью контроллера прямого доступа в память (DMA – Direct Memory Access). При таком способе обмена данных процессор свободен после выдачи команд контроллеру EIDE и может заниматься любыми другими делами. Надо только понимать, что процессор может в это время не получить доступ к шине PCI и основной памяти.

Функция Bus Master приближает интерфейс EIDE к SCSI. Если доступ к диску выполняет только одна запущенная в данный момент программа, то значительного выигрыша в производительности не будет. Но достаточно запустить несколько приложений, работающих с диском и повышение производительности будет очевидным. Это легко проверить, запустив одновременно, например, два Winbench 97 с тестом диска с Bus Master драйверами или без оных. В контроллерах IDE из наборов микросхем фирмы Intel, ранее называемых Triton, встроена функция Bus Muster. Intel называет эти контроллеры PIIX (Pci-Isa Ide aXcelerator). Пока Intel выпустил три таких контроллера: 80371FB (PIIX), 82371SB (PIIX3) и 82371AB (PIIX4). Последний из них входит в набор Intel 430TX – это первый IDE-контроллер Intel с поддержкой режима UltraDMA/33. Сейчас в основном используется 82371SB, включая и материнские платы на Pentium Pro. Во всех готовящихся к выпуску новых наборах микросхем для материнских плат (на процессоры Pentium II, а впоследствии и Merced) Intel планирует ввести поддержку нового стандарта, разработанного фирмой Quantum – UltraDMA/66.

Следует заметить, что Windows 95 OSR2 не совсем корректно работает с парой «UltraDMA жесткий диск – UltraDMA контроллер». Фирма Western Digital отмечает высокую вероятность ошибок при работе в этом случае и настоятельно рекомендует использовать драйвера Bus Master от Intel, поскольку в их работе ошибок нет. Сама Microsoft также подтверждает существование проблемы.

Драйвера поддержки Bus Master

Функция Bus Master включается только специальными драйверами под соответствующую операционную систему. Для примера мы предлагаем ссылки на драйверы для Windows 95, OS/2 и Windows NT. С нашей точки зрения, наилучшими драйверами Bus Master являются драйверы, разработанные фирмой Triones. Эти драйверы разработаны не только для Windows 95/NT и OS/2, но и для Nowell, SCO Unix, MS-DOS. К сожалению, продукт Triones – коммерческий. Комплект драйверов Triones поставляется вместе с некоторыми материнскими платами, например, фирм Gigabyte, DataExpert, Acer.

Intel Bus Master Drivers (оригинал от Intel)
(http://www-pwn.intel.com/cgi-bin/datacove/e_register.exe?actv_id=351);

ASUS Bus Master Drivers
(ftp://ftp1.asus.com.tw/pub/ASUS/Drivers);

Tyan Bus Master Drivers
(http://www.tyan.com/html/drivers.html);

Драйвера Bus Master под все наборы микросхем
(http://www.bmdrivers.com);

Богатая коллекция различных драйверов находится на сайте **THE DRIVERS HEAD QUARTERS**
(http://www.drivershq.com).

В Windows 95 версии OSR2 подобный драйвер встроен в систему (у него осталось старое имя ESDI_506.pdr). Режим передачи данных, использующий DMA, может быть отключен в System Manager из Control Panel/System (Панель управления/Система/Устройства).

Проблемы, возникающие при работе с драйверами Bus Master

Большинство проблем возникает с накопителями CD-ROM и старыми жесткими дисками. Поэтому после установки драйверов проверьте функционирование системы (сохраните в какой-либо программе файлы, перепишите файлы с диска на диск и т.д.). Рекомендуется также проверить CD-ROM на чтение CD-ROM дисков и воспроизведение аудиодисков. CD-ROM рекомендуется устанавливать как master на втором канале IDE.

Мы столкнулись с тем, что в случае использования материнской платы на наборе 430TX и установкой под Windows NT 4.0 соответствующих драйверов происходил сбой системы при использовании CD-ROM приводов Samsung, неустойчивая работа с CD-ROM Panasonic и т.д. Единственный привод, с которым не было никаких проблем - DR-444 Pioneer. Мы не можем утверждать, что виноваты накопители – может быть, виноваты драйверы (мы тестировали на драйверах от Intel и Triones – результаты были одинаковы), мы просто констатируем факт.

Если вы обнаружили неприятные эффекты, например, «зависание» компьютера при попытке сохранить файл, невозможность проигрывания аудио дисков и т.п., то следует удалить драйвера Bus Master. В Windows 95 это делается повторным запуском программы Setup установки драйверов и выбора Uninstall.

Из известных нам общих проблем: невозможность проиграть аудиодиск в Windows NT 4.0, невозможность просмотра некоторых видов видеодисков в Windows 95 (с драйверами от Triones все в порядке), несколько неустойчивая работа с диском у драйверов Intel.

Множество проблем обсуждается на сайте BMdrivers.com (http://www.bmdrivers.com). Особенно актуальны эти проблемы для пользователей Windows 95 OSR2, в которую Microsoft встроила поддержку Bus Master, но, как это часто бывает, с многочисленными ошибками. Ссылки на «заплатки» к Windows 95 OSR2 также есть на этом сайте.

Материал предоставлен компанией «Сплайн».
Тел. (095) 277-7741, 277-7733. http://www.spline.ru

Служба технической поддержки

Часто задаваемые вопросы по видеокартам

Как добиться режимов высокого разрешения на некоторых играх (например, Quake), если в компьютере установлена видеокарта на базе процессора фирмы S3?

Для этого рекомендуется использовать программу S3VBE20 немецкого программиста Dietmar Meschede. (file://www.uni-muenster.de/math/u/mesched) Эта программа является freeware, т.е. свободно распространяемой. Как правило, для нормального запуска игры следует набрать в командной строке DOS: s3vbe20 vbe+ linear

С видеокартой Matrox Millenium искажается картинка в некоторых играх, хотя, согласно документации к карте, она поддерживает спецификацию VESA 2.0 через свой BIOS. В чем дело?

Дело в некоторых ошибках в BIOS этой видеокарты. Начиная с версии BIOS 2.50, большинство ошибок было устранено. Для записи нового BIOS следует переписать соответствующий файл с ftp-сервера фирмы Matrox (ftp://ftp.matrox.com/pub/mga/millennm/bios), установить переключатель разрешения обновления BIOS на видеокарте в положение EN (разрешено). Затем следует записать новый BIOS в видеокарту в соответствии с указаниями в файле readme.txt, входящем в комплект для записи BIOS.

С видеокартой Diamond Stealth 3D 2000 не могу запустить игру, требующую 3D-поддержки под Windows 95, установив параметр «Use hardware accelerator».

Аппаратная поддержка 3D встроена в видеокарту только для режимов с 64K цветов (High color). Поэтому следует переключить систему в режим 640x480x64K, 800x600x64K или 1024x768x64K.

В панели свойств для видеокарт фирмы Diamond Multimedia серии 3D (2000, 2000 Pro и т.д.) Windows 95 можно разрешить или запретить параметр Enable GDI Acceleration. Как лучше?

Лучше разрешить. В этом случае часть стандартных функций обработки графики Windows 95 драйвер видеокарты берет на себя и делает это быстрее. В случае возникновения каких-либо проблем можно запретить этот режим и тем самым «вернуться» к Windows 95, но такие проблемы возникают редко.

Не могу установить под Windows 95 OSR2 Russian видеокарту Diamond Viper V330 (STB Velocity 128). После установки драйвера и перезагрузки Windows система зависает, экран остается пустым. Что делать?

Нажать Reset (Сброс) и войти в Windows в режиме защиты от сбоев (safe mode). После чего сменить драйвер на «Стандартный VGA» и установить режим 640x480x16 цветов. Перезагрузив систему, следует выполнить самое главное: установить в Панели управления/Клавиатура/Язык английскую клавиатуру в качестве основной и, кроме этого, в Панели управления выбрать «Язык и стандарты» и установить язык «Английский (США)». Далее выбрать Пуск/Настройка/Панель управления/Дисплей/Дополнительно и в панели Монитор убрать отметки со всех трех полей: Автоматическое определение мониторов Plug&Play, Монитор совместим со стандартом Energy Star, Сброс при отключении/восстановлении. После перезагрузки системы следует заново установить драйвер видеокарты и опять перезагрузить Windows. Все будет рабо-

НОВОСТИ



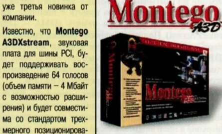
Компания *Intel* объявила название нового процессора нижнего ценового уровня. Процессор, ранее известный под именем **Covington** – устройство архитектуры **Pentium II**, но без корпуса и кэш-памяти второго уровня, получил имя **Celeron**. Процессоры **Celeron**, в отличие от других дешевых процессоров для домашних компьютеров и офисов, будут не для Socket 7, а для Slot 1. Таким образом *Intel* намерена продолжать активное продвижение Slot 1 на потребительский рынок. Первые процессоры семейства **Celeron** должны появиться в апреле. Планируется, что цена готовых систем на основе новых процессоров составит не более 800-1.000 долл.

***

С 16 марта *Intel* снизила цену на процессор **Pentium II** с тактовой частотой 333 МГц. Снижение составило 19%. В партии из 1000 шт. процессор стоит теперь 583 долл. Цены на все остальные процессоры не изменились.

***

Компания *Turtle Beach* анонсировала новую звуковую плату. Как и прежние продукты компании, эта получила имя одного из известных курортов – **Montego** (полное название **Montego A3DXstream**). В настоящее время плата поставляется в составе систем *Dell Dimension D300/D333*. Поставки **Montego** в розничную продажу компания обещает начать в апреле. Надо заметить, что компания *Turtle Beach* в последнее время значительно активизировалась на рынке домашних звуковых плат для PC, за последние полгода это уже третья новинка от компании.



Известно, что **Montego A3DXstream**, звуковая плата для шины PCI, будет поддерживать воспроизведение 64 голосов (объем памяти – 4 Мбайт с возможностью расширения) и будет совместима со стандартом трехмерного позиционирования звука *Aureal* **A3D Interactive**, обеспечивающим близкое к реальному звучание с помощью пары обычных колонок или наушников. Это обеспечит звуковой процессор **Vortex AU8820 PCI-based AC'97 Digital Audio Processor** фирмы *Aureal Semiconductor Inc.*, ранее известной как **Media Vision Technology, Inc.**. Поддерживаются *Microsoft* **DirectSound** и **DirectSound 3D**. Плата обеспечивает полнодуплексную запись/воспроизведение высококачественного звука. Разрядность ЦАП/АЦП – 18 бит, соотношение сигнал-шум – 92 дБ. Возможно подключение дочерней MIDI-платы и установка S/PDIF выхода для наиболее придирчивых ценителей чистоты звука.

Несмотря на то, что чип **Vortex AU8820** разработан для шины PCI, компания *Aureal* утверждает, что он совместим с ***Sound Blaster*** и будет работать даже напрямую в DOS, а не только в DOS-окне, хотя придется довольствоваться эмуляцией старого доброго *Yamaha* ***OPL3 FM***. *Turtle Beach* же в своих обещаниях несколько сдержаннее и говорит о том, что «плата будет совместима с большинством игр DOS».

Рекомендуемая стоимость нового продукта *Turtle Beach* невысока, $129, при этом компания считает, что розничная цена будет составлять $99. Подробности – на http://www.tbeach.com.

***

Компания *STB System* анонсировала плату **Nitro DVD**. Это совмещенные 2D- и 3D-видеоакселераторы, а также DVD-декодер. Плата будет ориентирована на недорогие компьютеры. В ней будет использоваться чип **Mpact 2** компании *Chromatic Research*. Производительность чипа сравнима с известным **V2200** компании *Rendition*.

***

Компания *Microsoft* дала официальное название своему новому манипулятору, до сих пор известному как **Tilt**. Он получит название

SideWinder Freestyle Pro. Напомним, что это геймпад, в котором используются новые разработки *Microsoft*, придающие больше реализма игре и делающие из обычного геймпада многофункциональный джойстик для любого типа игр.

***

Компания *Canopus* сообщила о том, что в ближайшие дни появится AGP-версия платы **Total 3D 128V**. Напомним, что эта плата основана на чипе *nVidia* **RIVA 128**. Кроме стандартных функций акселерации 2D/3D графики плата имеет встроенный видеовход и ТВ-выход.

***

Несмотря на то, что компания *Canopus* пока не делала официальных сообщений о разработке своей платы на основе чипа **Voodoo 2**, менеджер компании Кен Файнштайн (Ken Feinstein), сообщил, что компания обязательно будет делать свою плату на основе этого акселератора. «Мы пока исследуем различные вещи, – сказал Файнштайн, – как программную, так и железную часть. И можем пообещать довольно забавные новинки которые упростят работу, а также некоторые аппаратные нововведения. Но пока ничего подробно сказать не могу.» Кроме этого Файнштайн сказал, что в *Canopus* хотят быть уверенными, что не возникнет никаких проблем с совместимостью игр, разработанных для **Voodoo Graphics** при запуске на чипе **Voodoo 2.** «Мы хотим убедиться, что игры для **3Dfx** будут работать без каких-либо дополнительных ухищрений на **Voodoo 2**, ведь мы помним, с какими трудностями столкнулись пользователи **Voodoo Rush** при довольно частых проявлениях несовместимости. И если они будут, то мы должны заранее предупредить об этом наших пользователей, а затем работать с *3Dfx* над исправлением несовместимости.»

***

Компания *California Graphics*, малоизвестный в России разработчик видео- и материнских плат, сообщила, что желает вступить в активную конкурентную борьбу на рынке графических плат с акселератором **Voodoo 2.** Платы компании в конфигурациях 8Мб и 12Мб будут стоить соответственно $229 и $299, что уравнивает их стоимость с аналогичными продуктами компаний *Diamond*, *Creative* и *Jazz Multimedia*. Но в отличие от плат перечисленных компаний продукты *California Graphics* под названием **Wizard** будут иметь ТВ-выход. Недавно проведенное компанией *3Dfx* исследование показало, что большинство (правда не подавляющее) игроманов не отказались бы от ТВ-выхода, если его наличие не сильно влияло бы на стоимость продукта. По словам Грега Моэллера (Greg Moeller), вице-президента *California Graphics*, компания надеется ориентироваться именно на это незначительное большинство. «Пока многие дискутируют, делать ли 6Мб- или 8Мб-плату, появляемся мы и говорим «12Мб с ТВ-выходом» (так и хочется добавить «однозначно»), – сказал Моэллер. – Это всегда было нашей задачей – сделать плату в которой будет как можно больше возможностей и при этом не предлагать ее по запредельной цене.»

По словам Моэллера, поставки 8Мб **3D Wizard** начнутся в марте, ну а 12Мб **3D Wizard Ultimate** появится уже во второй половине апреля.

***

Еще одна компания, в последнее время довольно заметная на рынке графических плат, сообщила о своем решении выпустить плату на основе чипа **Voodoo 2**. Это известная прежде своими колонками компания *Jazz Multimedia*. Компания нашла превосходный способ стать реальным конкурентом на рынке плат, основанных на чипе ***Voodoo 2***. Доктрина проста – задавить конкурентов ценами. Стоимость 12Мб-платы ***Renegade 3D*** будет в розничной продаже $199.99. Это на $100 дешевле аналогичных продуктов, 12Мб ***3D Blaster Voodoo 2*** компании *Creative* и 12Мб ***Monster 3D II*** от *Diamond*. Более того, она на $50 дешевле 8Мб-версий этих плат.

Но вполне естественно возникают сомнения и вопросы. Во-первых, за счет чего компания намерена получать прибыль, ведь многие разработчики графических плат будут делать подобные продукты, но все они находятся в приблизительно одной ценовой категории? Второй вопрос в том, когда начнутся поставки этой платы, может к тому времени уже до этого уровня подешевеют и другие? Судя по всему, эти вопросы легко объединяются. Дело в том, что такие высокие цены у *Creative* и *Diamond* как раз могут быть установлены потому, что только они уже сегодня начинают продавать эти платы. По мнению аналитиков, исследующих эту часть рынка, до конца второго квартала

тать нормально. Желательно не менять затем язык в «Язык и Стандарты».

После установки драйвера видеокарты все дополнительные панели в свойствах дисплея почему-то содержат текст на немецком языке. Операционная система Windows 95 Russian. Почему, и как это исправить?

Происходит это с теми драйверами, которые рассчитаны на поддержку нескольких языков (и немецкого в частности), но среди этих языков нет русского. Поэтому при определении языка программа установки драйвера ошибочно выбирает немецкий. Способ исправления следующий: сменить драйвер на «Стандартный VGA» и установить режим 640x480x16 цветов. Перезагрузив систему, следует установить в Панели управления/Клавиатура/Язык английскую клавиатуру в качестве основной. Также, в Панели управления выбрать «Язык и стандарты» и установить язык «Английский (США)». После перезагрузки системы следует заново установить драйвер видеокарты и опять перезагрузить Windows. Надписи в дополнительных панелях свойств дисплея будут на английском языке. Желательно не менять затем язык в «Язык и Стандарты», иначе снова появится немецкий язык.

При включении компьютера на экране возникают беспорядочные полосы, которые затем пропадают. Видеокарта Diamond FireGL 1000 Pro. Как это исправить?

Необходимо записать версию BIOS видеокарты не ранее 1.41. Эта операция выполняется легче, чем запись BIOS в материнскую плату, поскольку требуется лишь запустить .bat- файл. Необходимо помнить, что записывать BIOS следует в чистом DOS. Получить BIOS можно на сервере фирмы Diamond Multimedia (http://www.diamondmm.com).

До какого видеорежима видеокарта на Riva 128 (Diamond Viper V330, STB Velocity 128) в Quake II будет использовать только свою память и, соответственно, быстро выполнять рендеринг изображения?

Драйверы поддержки OpenGL для Riva 128 могут в настоящее время нормально работать только в режиме 16 бит (64К цветов). Поэтому, для того чтобы двойная буферизация выполнялась в памяти видеокарты, и Z-буфер также находился в ней же, разрешение должно быть не выше 960x720.

Пытаюсь установить драйверы под видеокарту на Riva128 (Diamond Viper V330, STB Velocity 128), используя рекомендации этого раздела, но все равно эффект тот же – зависание и черный экран. Что делать?

Мы столкнулись с такой проблемой и пришли к выводу, что этот эффект возникает при установке «кривого» варианта Windows 95. Мы обнаружили, что на Windows 95 с принесенного нашим клиентом диска туманного происхождения драйверы (всех версий, включая beta-версии от nVidia) категорически отказывались устанавливаться. После удаления Windows 95 (форматирование диска не выполнялось) и установки Windows 95 с официального CD-ROM от Microsoft драйверы установились без малейших проблем. Проделали обратную операцию – опять черный экран. Эксперимент был затем повторен на совершенно других конфигурациях компьютеров – результат тот же.

Материал предоставлен компанией «Сплайн».
Тел. (095) 277-7741, 277-7733. http://www.spline.ru

1998 года фактически только *Diamond* и *Creative* будут предлагать продукты с чипами ***Voodoo 2***. В пресс релизе *Jazz* указано то, что 8Мб-версия не будет выпускаться вообще, а о сроках появления 12 Мб-версии не сказано ничего.

Но самое приятное в том, что узнав о такой низкой стоимости 12Мб-платы на ***Voodoo 2***, некоторые могу решить подождать появления ***Renegade 3D,*** а это вынудит *Diamond* и *Creative* снизить цены на свои платы.

***

Не успела компания *Intel* анонсировать свой графический акселераторов, многие конкуренты также сообщили о своих новых чипах. Компания *NEC Electronics* анонсировала новый акселератор с усовершенствованной архитектурой **PowerVR**. По заверениям компании, в новом чипе будут устранены все недоработки, из-за которых **PowerVR** подвергался критике. При этом чип останется в категории дешевых. Акселератор, разработанный совместно с компанией *VideoLogic*, будет основан на пяти чипах, выпуск которых растянется на ближайший год. Среди этих чипов будет 2D-акселератор, DAC и контроллер ТВ входа и выхода. Менеджер по маркетингу компании *NEC* Чарльз Беллфилд (Charles Bellfield) сказал, «Переход на технологию 0.25 микрон позволит нам существенно увеличить производительность **PowerVR**. Мы внимательно изучили всю критику в прессе, а также отзывы разработчиков, в том числе и Джона Кармака (John Carmack) и Брайна Хука (Brian Hook) и теперь мы сделали то, что по нашему мнению сможет быть противопоставлено **Voodoo 2** в скоростных характеристиках, а цена будет значительно ниже.» Кроме скорости теперь в чипе появятся такие эффекты как translucency (раньше он был реализован на программном уровне) и новые bump mapping и environment mapping. Причем, по словам Беллфилда, наличие эффектов не будет сказываться на производительности.

Первые платы на основе нового чипа должны появится в июле. Но пока не известно, какие именно компании будут выпускать продукты на основе чипа. Скорее всего, кроме, конечно, *VideoLogic*, платы будет выпускать *Matrox*, который продает сейчас платы на основе **PowerVR M3d**. Очевидно, партнером *NEC* остается и компания *Gateway*, которая продает компьютеры с установленными акселераторами **PowerVR**. Вероятно, что и новая игровая приставка компании *Sega* будет использовать **PowerVR**. Эти и возможно другие, пока неизвестные публике контракты, очевидно, имел в виду Беллфорд, когда сказал, что *NEC* выходит на первое место как на рынке PC, так и на консольном.

Но все же не стоит торопится с выводами. С трудом можно предугадать, как игроки отнесутся к новому чипу. Даже если *NEC* будет крайне агрессивна на рынке, чипы *3Dfx* **Voodoo 2** к моменту появления нового **PowerVR** будут продаваться 5 месяцев. В прошлом году, при похожем соотношении сил, **PowerVR** почти не составил конкуренции **Voodoo**, а сейчас выбор чипов куда шире.

***

Компания *Nvidia* также вслед за *Intel* поспешила сообщить о новом чипе **RIVA 128ZX**. Если быть точным, то это даже не новое поколение, а хорошо переделанное старое. Сравнивая новый **RIVA** с **Intel740** (чипы по своим возможностям и принципам работы похожи), стоит сразу отметить, что в **RIVA 128ZX** будут устранены два главных архитектурных недостатка, которые ослабляли позиции *Nvidia* – теперь есть поддержка 2X AGP и возможность устанавливать больше памяти (до 8Мб) для фрейм-буфера. При этом чип появится уже довольно скоро, к концу апреля. Для тех, кто использует платы на **RIVA 128**, например *STB* **Velocity 128** или *Diamond Multimedia* **Viper V330**, будет интересно узнать, что новые драйвера *Nvidia* для **ZX** должны будут значительно увеличить производительность даже плат со старым чипом. «Большинство преимуществ в производительности **ZX**, сказал вице президент *Nvidia* Дан Виволи (Dan Vivoli), обусловлены улучшением программной части. Работа, проведенная нами над драйверами, улучшает также эффект antialiasing и рендеринга текстур». Но все же изменения в архитектуре будут. Возможность нового чипа использовать более 8Мб памяти, а также улучшенный встроенный DAC (250 Мгц против прежних 230Мгц в первой **RIVA 128**) позволят чипу поддерживать разрешения до 1,600 на 1,200 с частотой обновления 85Гц и глубиной цвета 24 бита.

В последнее время, из-за популярности **RIVA 128**, *Nvidia* столкнулась с проблемами производства чипов. Теперь эта проблема частично решена – компания заключила договор с заводами *Taiwan Semiconductor Manufacturing Company* (*TSMC*) которые теперь вместе с производственными мощностями прежнего партнера *Nvidia*, *SGS-Thomson*, будут выпускать **RIVA 128ZX**. Интересно то, что на *TSMC* также производят и чипы **Voodoo Graphics** для компании *3Dfx Interactive*. Пока *Nvidia* не сообщила о договорах с компаниями о производстве плат на основе нового чипа. Но, скорее всего, прежние партнеры компании – *Canopus*, *Diamond Multimedia* и *STB Systems* не откажутся от лакомого кусочка, ведь их продукты на основе **RIVA 128** крайне популярны.

***

Компания *Creative Technology* сообщила о получении патента на использование технологии, разработанной совместно с подразделением *E-mu Systems*.

Эту технологию компания называет «digital sampling instrument employing cache memory». Технология *E-mu* обеспечивает улучшенную поддержку таблично-волнового (wavetable) синтеза на шине PCI, повышая эффективность использования системной памяти и других ресурсов компьютера. Результатом применения новой технологии должны стать снижение стоимости аудиоподсистемы, повышение общей производительности компьютера и улучшение качества синтеза звука.

***

Компания *STB Systems*, видный разработчик графических плат, опубликовала финансовые результаты за первый квартал 1998 фискального года. За квартал который закончился 31 января 1998 года доход компании составил $3.8 миллиона, а прибыли $78.8 миллиона. Такой результат в основном обусловлен большими продажами платы на основе чипа *Nvidia* **Riva 128** – **Velocity 128**.

***

Компания *Orchid* официально анонсировала плату ***Righteous 3D II***, чтотозначает вступление компании в борьбу на рынке плат, основанных на чипе ***Voodoo 2***. Появление платы ожидается в марте. Планируется, что эта плата будет оснащаться 8Мб EDO DRAM. Версия платы для шины PCI будет поддерживать режим Scan Line Interleaving (SLI). Напомним, что этот режим позволить вдвое увеличить производительность путем установки второй платы на чипе ***Voodoo 2.*** Поставляться ***Righteous 3D II*** будет с играми ***Incoming*** компании *Rage Software*, ***Jedi Knight: Ambush at Altyr 5*** компании *LucasArts*, ***Battlezone*** от *Activision* и ***G-Police*** компании *Psygnosis*. Приблизительная розничная цена платы составит $249.

***

Компания *Jazz Multimedia*, создатель платы на основе чипа ***Rendition Verite 2200*** – ***Outlaw 3D*** анонсировала ***Outlaw 3D Bonnie & Clyde***. Эта плата также будет основана на чипе ***Verite 2200***, но в отличие от предшественницы ***O3D-B&C*** будет «графическим решением для двух шин». Это означает, что плату можно будет вставить как в AGP-, так и в PCI-слот. По мнению компании, это позволит покупателю не мучить себя вопросом, какую плату выбрать. Стоимость ***Outlaw 3D Bonnie & Clyde*** в розничной продаже должна составить $149.

***

Появились слухи о том, что компания *Diamond* намерена найти способ соединения плат на основе чипа ***Voodoo 2*** в режиме SLI, но не для двух PCI-, а для PCI- и AGP-вариантов.

***

Компания *Creative Labs* сообщила о новых продукта из области технологии DVD, за которыми компания видит будущее. Компания выпустит пять различных DVD-наборов стоимостью от $149 (просто привод для DVD-дисков) и заканчивая полным аудио/видео решением стоимостью $479. Таким образом, компания верна себе и старается охватить как можно большую аудиторию в данном секторе рынка.

***

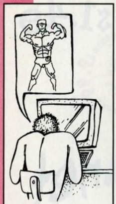
Компания *Diamond Multimedia* намерена выпустить новый DVD-набор. Появления его можно ожидать во втором квартале текущего года. Стоимость новинки будет составлять $299. Плата набора **MC20** будет представлять из себя единое решение со встроенной поддержкой DVD, а также 2D/3D графическими ускорителями. Дисковый проигрыватель будет 2-скоростным (скорость доступа 160ms) для DVD-ROM и 24-скоростным (скорость доступа 105ms) для CD-ROM. Производительность процессора **Mpact 3DVD** обеспечит до 30 кадров в секунду при декодировании видеостандартов MPEG-2, MPEG-1 и будет поддерживать шестиканальный звуковой стандарт **Dolby Digital surround**.

Информационное агентство «Galaxy Press»



СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ
с 02:00
до 09:00
$0.79
с 09:00
до 02:00
$1.49
Ежемесячная плата $9.99 включает пять часов работы бесплатно
ilm
The Internet Service Provider .net
Соединение с первого раза.
Модемы USrobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по выделенным линиям
на скоростях от 64 до 256 Кбит/с.
Стоимость подключения от $399 до $699.
Ежемесячная плата от $399 до $1299.
Новые услуги:
неограниченный доступ в Интернет
с 2.00 до 12.00 — $40/месяц
продажа времени без абонентской
платы и регистрации по $2 в час
в независимости от времени суток.
(095) 792-5-792
http://www.ilm.net
E-mail:info@ilm.net
метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к.7, офис 11
Design by studio RED
www.redstudio.ru

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ЗАМЕНИТЕЛЬ ЖИЗНИ: безопасен для здоровья, доступен всем









Почему мы играем в компьютерные игры? Потому, что мы – беглецы. Мы хотим иметь красивейших женщин мира, но все как-то не получается. Нам мешают то робость, то кажущееся несовершенство собственной внешности, то наша бедность. Женщинам нравятся победители, а неудачников не любит никто, даже дворовые собаки. Гораздо проще облизывать глазами Лару Крофт или играть в «Гэгбой».

Хочется ощутить свою силу, быть самыми крутыми мужиками на бугре – но мы не осмеливаемся стать такими. Человек боится боли, боится увидеть, как тонкая розовая кожа слетает со слабых костяшек пальцев и кровь сочится на манжеты мятой рубашки. Да и зачем портить с таким трудом заработанную сорочку. Уж лучше Deathmatch и смутная мечта о том, что когда-нибудь сам сможешь пройти весь Quake за девятнадцать с половиной минут.

Очень хочется власти: она завораживает, это чувство гораздо ближе нам, чем устремления либидо. Ибо наше тело уже давно способно принимать только сидячее положение, а пальцы сами тянутся к клавиатуре, мышке или джойстику – тогда как чувство власти коренится не в теле, подобно похоти или животной агрессии, а где-то в нашем сознании. Что ж, мы получаем эту власть – над легионами юнитов, над десятками планет. Мы строим свои империи и наслаждаемся, любуясь собой.

Жизнь зачастую напоминает нам солидных размеров мусорную кучу. Мы роемся в полусгнивших остатках и называем судьбой то, что удается найти. Кому-то везет больше, кому-то меньше. И почти все ропщут на свой удел. Одни довольствуются тем, что имеют. Серые дни следуют один за другим: утро, завтрак, служба, вечерние газеты и телевизор. Другие пытаются что-то изменить, ищут приключений. Они борются – но это борьба без смысла, ибо никто не в силах противостоять правилам игры, а наша игра скучна и неинтересна. Красный Барон не дожил даже до тридцати лет. Теперь о нем делают игрушки – возможно, это утешит червей, пожравших его останки. Либо ты всю жизнь убого собираешь тряпочки на свалке жизни, либо устраиваешь себе яркий, короткий фейерверк.

Но мы не такие.

Мы боимся жизни и стараемся избежать настоящих трудностей, настоящей борьбы. И в то же время нас тошнит от серой обыденности окружающей жизни – жизни без цели, без приключений, без ярких красок. Поэтому мы находим для себя другой путь.

Мы придумываем иную жизнь, становясь Аватарой в мире по ту сторону экрана и проживая ее снова и снова. Теперь не всесильная судьба выдает нам убогое меню возможностей, нет! Мы сами решаем, кем нам стать – пилотом сверхзвукового истребителя, могущественным магом, всесильным императором. Идеал нашей жизни – Ultima Online. Мы начинаем строить свою судьбу заново и можем делать это снова и снова, добиваясь успеха в ином мире, успеха, которого мы, возможно, никогда не добьемся в мире реальном.

Мы вечно убегаем. И наши кумиры – величайшие геймейкеры мира – тоже беглецы. Величественные и благородные, они не поучают, не осуждают, они просто оставляют для нас открытыми двери в свои миры: можно войти, можно уйти, никто не осудит, не станет убеждать с коровьей страстью поступать именно так, а не иначе. И возможно, созданный ими мир позволит многим беглецам выжить и не закончить жизнь на грязном полутемном чердаке в обнимку с бутылкой и крысами, которые уже готовы пожрать еще не остывшее тело. Джон Ромеро. Сид Мейер. Человек, чье имя никто не может произнести по-русски правильно, потому что он француз – Peter Molyneux. Все они – такие же беглецы, как и мы. Они создали для нас десятки миров: прекрасных, величественных и внушающих ужас. Они заложили основы компаний, чьи имена возглавляют списки разработчиков компьютерных игр. Но, когда им стало тесно, они ушли и оттуда, и на новом месте, практически с нуля начали создавать новые компании, в которых все будет только так, как хочется им: Ion Storm, Firaxis, Lionhead. Человек бежит от мира, который сильнее его.

Раз за разом бьемся мы о гранитные стены реальности – и уходим. Мы не пытаемся бороться, потому что не такие. Но наше бегство не есть поражение. В сущности, это – победа. Более того! На всю жизнь оставаться пленником реальности, которая тебе не нравится – это и означает потерпеть поражение. Мы бежим из концлагеря бытия, чтобы стать свободными. Мы – другие. Другие потому, что наш мир неожиданно стал реальным. Пьяные бредни алкоголика или затуманенные фантазии наркомана существуют только в их головах и исчезают, когда заканчивается действие наркотика. Наш же мир – объективен.

Мы сами построили его и продолжаем строить. Мы – мост между великими не приспособленными к жизни творцами и новой жизнью, в которой мы уже не будем беглецами. Нам осталось сделать всего лишь несколько шагов. Для нас настало время перейти в наступление, уравнять в правах наши выдуманные миры с миром, который еще несколько десятилетий назад претендовал на то, чтобы быть единственно реальным. Для этого необходимо немного – еще один виток технологии. И наш автомобиль уже начал закладывать вираж.

Секс с помощью виртуальных костюмов становится обыденной реальностью – пока только для обеспеченных, но это ненадолго. Никого не удивишь джойстиком, передающим вибрацию воображаемого руля. Появилась мышь, которая позволяет почувствовать сопротивление окна Windows, когда его растягиваешь.

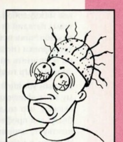
И это – только начало. Японские корпорации разрабатывают проект внедрения миниатюрных компьютеров в мозг человека. А может все произойдет наоборот? Наш мозг будет извлечен из своей темницы, из тела, и подключен к глобальной электронной сети. Это не более фантастично, чем освоение планет Солнечной системы, чем уже вплотную заняты американцы. И правда, к чему человеку тело? Оно болит, болеет, старится и умирает. Мы ощущаем его

лишь постольку, поскольку нервная система посылает нам сигналы о его существовании. Заменить ее на систему электронную и создавать себе такое тело, какое захотим – гармоничное или эпатажно-уродливое, мужское или женское, тело птицы или хобгоблина – бессмертное тело. Мир велик, и мы сможем найти в нем людей, с которыми нам будет интересно. Открыть для себе возможности, что раньше не были для нас доступны.

Уже сейчас Интернет позволяет нам путешествовать по всему миру и общаться с людьми, находящимися от нас в тысячах километров. Осталось только дождаться того, чтобы были разработаны периферийные устройства, создающие полную эмуляцию присутствия и взаимодействия с виртуальными объектами. А это произойдет совсем скоро.

И именно мы, беглецы и мечтатели, которые никогда не смирялись с запахом вселенской помойки,– мы переселимся в этот прекрасный новый мир и постараемся стать там счастливыми. А если он нам не понравится, мы создадим другой. Мы не играем в компьютерные игры – мы в них живем.

Денис Чекалов



Компьютерные игры: Настоящее и Будущее.

За последний год в мире компьютерных игр произошло огромное количество событий и наметилось довольно много новых тенденций, но не все из которых способствуют сохранению настроения здорового оптимизма. Скорее, наоборот. Данная статья посвящена тем из них, чье влияние на дальнейшее развитие рынка развлекательной компьютерной продукции может оказаться решающими.

Интересно, задумывались ли вы, как много действительно интересных и захватывающих игр вышло в прошедшем году по отношению к общей массе? Сколько новых идей появилось и было реализовано? Все «кассовые» проекты прошлого года строились исключительно лишь на графических «наворотах», производители стремились «перещеголять» друг друга, использовать богатейшие возможности современных компьютеров на всю мощь. Конечно, были и исключения, но обратите внимание на статистику и задайтесь вопросом, пользовались ли они спросом? Ставка сейчас делается исключительно лишь на популярность жанра и качество графики. В конце концов, будет ли игра хитом, определяется исключительно количеством продаж. В конечном счете, это и является основной целью и разработчиков, и издателей, и продавцов. Ну вот, мы подошли вплотную к первой теме нашей дискуссии.

Развитие капитализма в ...

Нет, речь здесь не пойдет о горячо любимой (без кавычек) Microsoft. Мы – издание исключительно *игроманское* и пишем (по крайней мере, в рамках этого раздела) лишь по игровой или около игровой теме. Хотя ситуация на рынке «взрослых» и развлекательных программных продуктов сложилась схожая.

Ни для кого уже не секрет, что создание компьютерных игр давно уже перестало быть творчеством одиночек, где основными стимулами были слава в перспективе и литры пива – в реальности. Процесс стал именоваться «производством» и был поставлен на конвейер. Бюджет в миллионы долларов стал реальностью. Без поддержки известного издателя добиться успеха стало практически невозможно, будь ваш проект сама гениальность. И неудивительно, что рынок игровых продуктов перестал быть рынком свободной конкуренции и стал ареной борьбы мегакорпораций (по выражению Карла Маркса). Достаточно привести в пример таких монстров, как Cendant Software (бывшая CUC Software), Electronic Arts, GT Interactive...

Что же несет с собой монополизация данного рынка для обыкновенного *игромана*? Казалось бы, чем больше денег вкладывается в разработку, тем более качественным получается конечный продукт. Может быть, хотя здесь есть одно «но». Издатель, как уже отмечалось выше, в первую очередь стремиться к максимизации прибыли. И от разработчика требуется именно продаваемый сюжет, а не рискованные эксперименты. Никто не знает, как отреагирует игровая общественность на определенные нововведения, а сохранив старую концепцию, всегда можно надеяться получить хотя бы часть былой прибыли. Именно поэтому «сиквелы» и «сериалы» сыплются на головы играющей публики как из рога изобилия. Такая издательская политика, разумеется, накладывает ограничение на свободное творчество разработчиков, пусть и экономическими мерами (кому охота работать бесплатно?!). Результат подобных действий тоже очевиден: череда бесконечных «клонов», несущих в себе, в лучшем случае, лишь одну-две свежие идеи. И если хотя бы одной команде удается вырваться из этого круга и поразить нас необычностью и играбельностью своего проекта, то это уже прекрасно. Но, к сожалению, большинство изменений сводится лишь к улучшению графики и всего, что с ней связано.

Красивее, Эффектнее, Трехмернее...

Никто не против качественной графики. Приятно играть в то, что выглядит броско и красиво. Но когда именно графика ставится во главу угла, остается лишь посочувствовать тем, кто приобрел данный продукт. Игры превращаются в некое пособие по использованию возможностей современных компьютеров. Чувствуешь себя как на выставке с безумно красивыми, но безвкусными экспонатами, окруженными табличками «Руками не трогать!». Мне надоедают бесконечные (а, главное, бессмысленные) разговоры издателей и разработчиков о количестве кадров в секунду и вращающихся плоскостях, о полной трехмерности и фотореалистичности текстур, об оцифрованном реве настоящих инопланетных монстров, специально приглашенных для этой цели, и о прочем БРЕДЕ, который мне, *игроману*, абсолютно не интересен! Когда в интервью на вопрос, что нового будет в игре, мне отвечают, что де «на одного персонажа будет использовано на 2.000 полигонов больше, чем у конкурентов», я всегда поясняю, что хотел бы услышать действительно что-то новое. В погоне за качеством графики забывается абсолютно все, и проект выходит очередной «пустышкой», еще одним клоном, безбожно копирующим идеи оригинала.

Тупой и еще тупее

Об искусственном интеллекте в последнее время говорится очень много. Журналисты и *игроманы* жалуются на «безмозглого» компьютерного оппонента, на непонимание им элементарных основ тактики и стратегии. В свободное от написания данных статей время клянут во всем программистов. Последние, в свою очередь, заявляют, что в следующем их продукте уровень AI «поразит всех нас». Тем не менее, ситуация на рынке игровых продуктов и не думает меняться. И вряд ли изменится, сколько бы об ущербности искусственного интеллекта не кричали в прессе.

Первым гвоздем в гроб умного AI стали многопользовательские игры. Интерес ко многим из них поддерживался исключительно благодаря обширным сетевым возможностям. И именно на волне успеха таких игр, как Doom и Warcraft II, многие команды забросили работу над кодами искусственного интеллекта и сценарием, предпочитая «стравливать» игро-

ков между собой. Пустив побоку все, что не так важно для сетевых баталий (а качественный AI в первую очередь), многие разработчики превратили одиночный режим в некое подобие тренировки (незачем ходить далеко за примерами, достаточно вспомнить хотя бы Deadlock или вообще, одну из самых спорных игр года, X-Wing vs. Tie Fighter).

Вторым убийцей стало, как ни странно, стремление к все тому же графическому совершенству. Не будем притворяться и скажем, что создать умный и самообучающийся AI не проблема для профессионала. Ведь не секрет, что давно уже существует, например, алгоритм беспроигрышной игры компьютера в шахматы (обычный метод последовательного перебора), только вот современные компьютеры (даже Deep Blue) не достаточно мощны для него. Что же говорить о персоналках? Можно создать замечательный AI, но игра будет отчаянно тормозить и вряд ли добьется признания. Казалось бы, что в этом страшного – пройдет некоторое время, компьютеры станут быстрее, и вот тогда... Ан нет, не выйдет, господа разработчики. Сейчас приходится всегда соблюдать баланс, распределяя мощность процессора между «движком» и алгоритмами искусственного интеллекта. Придется делать это и в будущем. Если вы думаете, что с увеличением быстродействия процессора программисты будут расходовать больше его ресурсов на AI, то вы глубоко ошибаетесь. Допустим, года через два, когда Pentium II и AGP станут стандартом и появятся в каждом доме, вы решите переиздать, скажем, Total Annihilation, пустив появившиеся машинные ресурсы только на улучшение искусственного интеллекта, вы обречены на провал – представьте приемлемый уровень графики того времени. Тот же эффект будет, если вы вдруг решите сделать AI оригинальной версии Dune II сверхгениальным и выпустить ее сейчас, не изменив графики.

Как с деньгами?

Вполне резонный вопрос, учитывая скорость возрастания системных требований современных игр. Здесь все взаимосвязано: производители повышают системные требования, надеясь на то, что у пользователей есть или в ближайшем будущем появятся машины необходимой мощности. А *игроманы* модернизируют компьютеры исключительно из-за все возрастающих и возрастающих требований. Получается замкнутый круг, выхода из которого точно нет.

С одной стороны это даже неплохо, поскольку ведет к прогрессу и развитию компьютерной индустрии. Будем откровенными, если бы не игры, вряд ли стали бы возможны такие весьма полезные вещи, как мультимедийные энциклопедии и компакт-диски вообще. Ведь для того, чтобы «прикинуть балансик», а затем его распечатать, вполне хватило бы и «трешки». А сейчас любой среднестатистический служащий, покупая себе в дом компьютер, делает это так, чтобы было можно не только смету рассчитать да пасьянс разложить, но и в Quake или Myth в свободное от работы время поиграть. Да и не престижно это, на старых машинах работать.

С другой же стороны, где обыкновенному *игроману* без постоянного заработка (а не секрет, что большинство игроков относятся именно к этой категории) раздобыть очень даже не малые суммы на постоянную модернизацию своего компьютера?

Если говорить о новых технологиях, то стоит лишь отметить почти полный переход на полигонную либо воксельную графику, который, вполне вероятно, завершится в текущем году. И это касается не только боевиков и симуляторов: полная трехмерность стала популярной и в стратегиях (сами напрашиваются Myth, Total Annihilation, Uprising и еще дюжина вышедших или готовящихся проектов). Что самое интересное, начало этому положило развитие трехмерных ускорителей, когда прорисовку всего и вся можно было «поручить» плате, а процессор «загрузить» обсчетом основных алгоритмов и, что более важно для стратегий, искусственного интеллекта. Самым популярным стал, безусловно, 3Dfx. Соотношение «цена-качество» и умелая реклама вкупе с почти безоговорочной поддержкой создателей игр сделали свое дело. При относительно небольших вложениях можно добиться прямо-таки потрясающего результата (графический триумф Quake II и Wing Commander: Prophecy доказали это). В этом отношении данное устройство становится просто незаменимым. Тем более, что выход Voodoo II и, следовательно, нового стандарта не за горами.

Так же можно сказать об относительном провале разрекламированной технологии Intel MMX. Несмотря на шумиху в прессе разработчики продолжают активно поддерживать лишь 3D-ускорители. С другой стороны, грядущий MMX II и дальнейшее развитие AGP и воксельных технологий, может быть, что-то изменит. Обидно лишь то, что опять придется копить деньги...

Назад в джунгли?

Вообще же, само развитие технологии не так уж плохо (если не считать его отражения на семейном бюджете), хуже то, что в погоне за использованием последних достижений науки и техники разработчики забывают о многом другом, в первую очередь, о таком важном факторе как играбельность. Об этом говорилось на протяжении всей статьи, но я не могу не повториться и не напомнить, что именно играбельность определяет, будет ли игра интересной и популярной. Да, качественная графика – это хорошо, но не это важно, не это! Какой смысл делать продукт безумно красивым, если в него будет неинтересно играть? Проходить уровни только ради того, чтобы полюбоваться на нового Nx1000-полигонного монстра? Вряд ли этим можно заинтересовать надолго: игра, как уже говорилась, просто превращается в энциклопедию по искусству анимации, не интересную абсолютно никому, за исключением двух-трех эстетов и самих разработчиков. Конечно, игру с «нулевым» оформлением купит еще меньшее количество людей, но творить продукт только лишь ради графики выглядит таким же безумием. Хотя именно так и поступает сейчас абсолютное большинство разработчиков (типичные примеры игр ради графики – POD или Temujin). Бесспорно, что Quake вряд ли бы добился сегодняшней популярности, если бы не графическое оформление. Но, во-первых, он был первым подобным творением, а во-вторых, там было много чего другого интересного, например, потрясающий дизайн уровней и цельность игровой концепции, заставляющие проходить игру на одном дыхании. Но потом полилась (или в скором времени польется – мы в самом начале этой волны) бесконечная череда клонов, отличающихся от оригинала, но абсолютно не запоминающихся, как это уже случилось с «преемниками» C&C и Warcaft II. Свои ставки разработчики делают, в основном, опять же на визуальное улучшение или на незначительные отклонения в игровой концепции, надеясь повторить успех предмета клонирования. Не выйдет. Итог ясен: посмотрите, что сейчас творится на рынке все тех же стратегий реального времени.

Дмитрий Бурковский

НОВОСТИ

Компания *TS Group* наконец-то определилась с названием игры, которая раньше именовалась **Вечная Битва**. В новой интерпретации это будет звучать как **Domination**, и это не единственное изменение в игре. Если раньше продукт планировался исключительно как многопользовательская онлайновая игра, ориентированная на Интернет, то теперь в **Domination** будет добавлен вполне достойный довесок в виде игры один-на-один с компьютером. Это будет некоторое количество последовательных миссий, замешанных на одной довольно интересной истории. В данный момент компания готовит версию игры, поддерживающую 3D-акселераторы, которая будет показана на выставке **E3**.

Информационное агентство «Galaxy Press»

КОМПЬЮТЕРНОЕ ПИРАТСТВО В РОССИИ: история, структура, прогнозы

Отрывки из доклада для международной выставки **ECTS'97** (Лондон, сентябрь 1997 г.), подготовленного ассоциацией **«Русский Щит»**, аналитическим отделом компьютерного клуба **Keyray** и историко-архивным отделом компьютерного клуба **Game Galaxy**. Печатается с продолжением.

День вчерашний

Своими корнями пиратство уходит далеко в прошлое России, в период начального становления компьютерного рынка. Еще в 1986 году в центральных городах (Москва, Ленинград, Нижний Новгород) начали появляться первые компьютеры IBM PC, находившиеся даже не в частной собственности, чаще всего это были всевозможные фирмы, институты и так называемые показательные молодежные центры — в их число входили районные Центры досуга молодежи, Дома пионеров. Компьютер тогда был средством исключительно для избранных: частному покупателю он был практически недоступен из-за высочайшей цены и отсутствия в те годы частного сектора компьютерного рынка. Как следствие, практически невозможно было приобрести в магазинах ничего из аксессуаров и продуктов: даже покупка простейших дискет была существенной проблемой до 1990 года.

В подобной ситуации приобрести что-то легальное было невозможно, и пользователи жили исключительно на натуральном обмене: кто-то кому-то что-то дал переписать, тот дал еще 3 людям и т.д. Фактически, в те времена за это даже не брались деньги: круг людей, имеющих доступ к компьютеру, был крайне узок, как следствие, все они были связаны чисто дружескими отношениями. Сторонний человек с деньгами, даже купивший в обход государства компьютер, не смог бы даже приблизиться к этому «посвященному кругу» из-за его элитности и избранности.

Игры поступали в Россию разными путями. Большую часть, конечно же, привозили в Россию с Запада (Digger, Jbird, Shamus), что-то писалось подручными средствами прямо в России на уровне текста. Бум российских игровых хитов (Tetris, Перестройка, Lines), покоривших практически каждый компьютер, начался чуть позже.

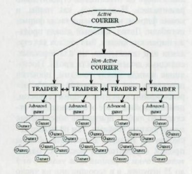
Итак, период с 1986 по 1988 год прошел фактически без изменений, не менялся и состав игр (на большей части компьютеров стояли лишь те игры, что были записаны изначально, вместе с Операционной Системой). А вот начиная с 1989 года, в России начал формироваться нормальный рынок программного обеспечения, но, пока без денежного оборота.

Начало 90-х

Энтузиасты-одиночки открыли для себя возможности модема и через международную связь ухитрились подключиться к сети пиратских BBS Америки, Швеции и Австрии. После этого игры в Россию полились рекой и бесплатно. Многочисленные счета за телефон энтузиастов не смущали: либо счета оплачивали богатые родители молодого гения, либо фирма, в которой он работал.

Но избранность «круга посвященных» давала о себе знать. Большая часть игр начала оседать именно внутри него, и никакой коммерцией там и не пахло. «Игры и программное обеспечение должны распространяться бесплатно» — именно таков был лозунг этого закрытого сообщества. Более того, замеченного в коммерции человека из «клуба» автоматически исключали, переставая снабжать его warez'ом (жаргонное обозначение контрафактной продукции, изначально ориентированной для распространение при помощи модема через BBS, Интернет и прочее). Образовались стихийные тусовки «людей причастных» — чаще всего они группировались вокруг компьютерных центров, описанных выше. Наибольшей известностью пользовалась подобная тусовка в Центральном Павильоне ВДНХ, имеющая действительный статус головной (в нее входило около 4 реально «качающих warez» людей). К слову стоит заметить, что большинство этих людей компьютера дома не имели – доступ к IBM PC эти люди получали в многочисленных фирмочках, меняя программное обеспечение на машинное время. Отдельные счастливцы имели персональный компьютер на работе.

Для того, чтобы понять, как тогда распространялись игры, обратимся к следующей схеме:



Как можно легко заметить, головными фигурами в этой схеме были так называемые Courier-ы – боги компьютерного андеграунда, «качающие» warez напрямую. Эти люди чаще всего были очень неплохо известны даже на мировой пиратской сцене и действительно чувствовали себя полубогами: они всегда получали доступ к играм раньше всех в России. Количественный состав курьеров постоянно менялся, но это ничуть не сказывалось на обобщенном образе: чаще всего это были пятнадцати-восемнадцатилетние подростки, обычно не нашедшие себя в реальной жизни и поэтому полностью отдавшиеся андеграунду. Напомним, что денег они с этого не получали, следуя достаточно жестким правилам поведения для тогдашнего «человека со сцены» (единственным исключением, пожалуй, чуть позже стали те деньги, которые они получали за аккаунты на своей BBS – обычно эта сумма не превышала 100$ за один аккаунт).

В схеме курьеров указано два – это сделано специально, так как редко кто в то время мог позволить «выкачать» все, что хотелось, поэтому курьеры работали по несколько человек. Посвященные люди знали, что на этой недели качать будет Ostap, так как у него появились возможности и фирма, оплачивающая счета. На следующей неделе этим же мог заняться другой курьер, на прошлой получивший весь warez у Ostap'a, а на этой сам снабжающий его новинками.

Следующей ступенькой в иерархии были так называемые трейдеры – люди, сами напрямую не принимавшие участия в процессе общения на мировой warez-ной сцене, но, благодаря дружеским или личным отношениям, заручались поддержкой курьера (или нескольких курьеров) и переписывали у них уже «выкачанный» warez. В отличие от курьеров трейдеры не всегда получали от своего курьера весь warez – именно поэтому они активно менялись играми друг с другом, образуя некое подобие рынка (именно с этого обмена затем началась коммерциализация). Часто трейдерами становились люди, оказывающие какие-либо услуги курьерам, например, договорившиеся с новой фирмой о оплате счетов за международные переговоры, или обладающие достаточными денежными ресурсами, чтобы создать систематизированное хранилище игр.

Не охваченными нашим описанием остались лишь простые игроки и продвинутые игроки. Прослойка продвинутых игроков, в принципе, мало чем отличается от трейдеров – разве что у них отсутствует возможность, опираясь на отношения личного или делового плана, получать с трейдера или курьера весь warez – поступление новинок к ним носило нерегулярный характер и очень зависело от многих факторов (включая и настроение трейдера). Продвинутые игроки часто имели достаточно разветвленную сеть знакомств, урывая везде понемногу.

Фактически, конечная стадия схемы – сами игроки. Им важно не количество (как предыдущим членам схемы), а качество. Их интересуют вполне конкретные игры,

и в один хороший хит они способны играть в течении долгого времени в отличие от членов верхнего эшелона, редко тратящих на игру больше недели.



Лето-осень 1991 года

Компьютерный рынок переживает стадию бурного развития. У солидного числа людей дома появляются компьютеры (скорее, как признак благосостояния, чем как реализованная потребность). Еще больше компьютеров появляется на рабочих местах, а в институтах начинает набирать обороты курс «Информатика». Большинство пользователей пока смотрит на компьютер как на нечто непонятное, и, заполняя вакуум, в Москве и других крупных городах появляется множество компьютерных центров (в Москве их число превысило три десятка), ставящих первоначальной задачей обучение работе с компьютером за деньги. Появление центров совпадает с бумом кооперации, и большинство из них сразу переориентируются на работу с играми – за час игры на компьютере с вас берут определенную сумму (от 0.5 до 2 долларов в пересчете на рубли). Это намного более прибыльное занятие, чем простое обучение работе с компьютером за деньги: не нужны ни специалисты, ни подготовленный курс, лишь новые игры.

Итак, на рынке игр России в первый раз появился спрос, рожденный немногочисленными пользователями домашних PC и компьютерными центрами. Там, где появился спрос, появляется и предложение. Обладатель пиратской игры на дискетке 3.5 или 5.25 понял, что в его руках товар, и на нем можно заработать, скопировав на другую дискету без всяких осложнений: в отличие от видео тут число копий не имеет значения.

На данном этапе предложение во много раз превысило спрос. На обочине сразу остались простые игроки: общеупотребимые хиты расходились моментом, копируясь в необозреваемых количествах и бесплатно (но с высокой вероятностью подхватить по цепочке вирус). Россияне играли во все последние мировые хиты, включая F29 Retaliator, Prince of Persia, Crime Wave, Gods, Terminator II, Countdown, Golden Axe, намного опережая Запад в получении новинок.

Поступления игр в компьютерные центры моментально оказались «монополизированы» продвинутыми игроками: для них это был большой шанс получить не только неограниченное машинное время, но и хоть что-то заработать на своем хобби. Теперь любой человек мог посетить компьютерный центр и записать игру к себе на дискеты. Но проблемы это не решало: о центрах, в основном, знал очень маленький круг людей, часто просто живущих по соседству. Основная масса тогдашних владельцев домашних ПК о КЦ знала мало, сказывалось полное отсутствие рекламы и информации о компьютерном рынке вообще. В фирмах же, где можно было купить компьютер, кроме стандартного набора игр ничего не было.

Именно тогда в местах массового скопления людей, знакомых с компьютером, начали появляться первые точки по продаже игр на дискетах. В отличие от большинства КЦ число людей, занятых на подобной точке редко превышало три человека. Часто все они являлись хозяевами, и, как следствие, их доход напрямую зависел от числа проданных игр. В результате у продавцов появлялась прямая заинтересованность в обороте – в отличие от центров, являющихся чаще государственными учреждениями со стабильными окладами, независящими от продаж. На подобных точках моментально появилась отсутствовавшая ранее вежливость и предупредительность по отношению к покупателю, а также разнообразная система скидок и бонусов. Это привело к тому, что вокруг каждой из таких точек сформировался свой круг постоянных покупателей, и, как следствие, это дело стало давать хоть минимальную, но прибыль. Рынок игровых программ сделал свой первый шаг к цивилизованности, оставаясь по прежнему на 100% пиратским.

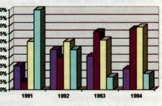
Начало 1992 – начало 1994 года

Стихийное развитие пиратского рынка продолжалось и шло достаточно быстрыми темпами. Первые, появившиеся еще в 1991 году точки на Тушинском рынке «Радиолюбитель», в центральном павильоне ВДНХ и в книжном магазине Библио-Глобус на Мясницкой стремительно развивались. Появлялись, как грибы, и новые фирмы, но еще чаще такие фирмы погибали. Доход, который давала продажа пиратских дискет, был неплох для студента или школьника, но для взрослых, солидных людей это были крохи. Постоянная вражда между точками, попытки перекрыть друг другу каналы warez'a, переманивание клиентов лучшим сервисом, ценовые войны – все это приводило к отсутствию любых признаков объединения между такими точками. Тем не менее, несмотря на низкую доходность объемы продаж стремительно росли. С одной только точки в средний день уходило от 5 до 25 игрушек, а в хорошие дни их число легко докатывалось до 40 названий.

Тогда методы продажи не отличались разнообразием. Некоторые выкладывали полномасштабные каталоги коллекций, насчитывавшие от 300 до 1000 наименований игр, и предлагали покупателю выбрать, оставить свои чистые дискеты, и через несколько дней получить их назад уже записанными. Назовем такой метод «заказной».

Наиболее массовым долгое время был так называемый «дискетный» метод. Фирмой или человеком, к продаже заранее готовились диски (чаще технологические, без наклеек, производства Тайваня) с уже записанными играми, снабжались некой упаковкой (чаще всего простой целлофан) и пометками на каждом диске (1/3, 2/3, 3/3), иногда к ним также прикладывалась обложка отпечатанная на матричном черно-белом принтере, и все это продавалось по цене около 1,0 – 1,5 долларов за дискету (в некоторых местах цена без видимых причин поднималась до 2,0-2,5 доллара).

Последний метод долгое время считался наиболее цивилизованным. Покупатель, пришедший в фирму, выбирал игры по каталогу, и в его же присутствии игры со стримера или другого обширного хранилища данных записывались на его, либо купленные в офисе дискеты. Этот метод мы условно назовем «офисным».



А вот так приблизительно распределились по годам соотношения проданных игр по методам, если условно назвать покупку игры в компьютерном центре или у простого знакомого.

1994 год

В какой-то мере этот год можно считать переломным во всей истории российского пиратского движения. Основанием для этого послужит тот немаловажный факт, что именно в этом году, в летний период, в продаже появились первые пиратские CD-диски с игровыми программами.

Их появление было вполне закономерно. Во-первых, серьезный шаг вперед сделал компьютерный рынок: устройство CD-ROM стало стандартным атрибутом домашнего компьютера. Во-вторых, этот шаг позволил реализовать себя владельцам основных больших коллекций игровых программ (до этого достаточно долго пытавшимся продавать игры исключительно оптом). В-третьих, не стоит забывать и про самый немаловажный фактор – сама по себе продажа CD на тот момент была крайне выгодна: доступ к тиражирующим устройствам имел далеко не каждый, и продавцу игр было намного проще обратиться напрямую к издателям, и взять тот же самый CD с играми по оптовой цене, чтобы затем продать с соответствующей накруткой, чем переписывать игры с него на дискеты или искать выходы на тиражирующие фирмы. Да и покупателю выгодно было приобрести CD, даже заплатив за него около ста

долларов: за эти деньги он покупал порядка 120 игр, и из них порядка 90 было полноправными, полными версиями, ничем не отличающимися от оригинала.

Естественно, что выход подобных CD напрямую нанес удар по уже имеющемуся рынку warez'а, особенно, если учесть то, что цены на подобные CD очень скоро упали до 60-40 долл. Покупатель задумался: стоит ли ему покупать одну игру за 4-8 долл. (без стоимости дискет-носителей), или все-таки приобрести намного более удобный и приятный в обращении сборник на CD.

Тем не менее, рынок продажи warez'а выжил, в частности, и из-за снижения цен. Вперед вырвались те, кто прежде всего имел доступ к новинкам. Счет пошел на недели: в первой когорте по продажам оказались именно те фирмы, или частные лица, кто получал все последние новинки с Запада в течении недели-двух. Это привело к массовому притоку капитала в пиратский андеграунд, и тот фактически сразу перестал быть «закрытым» клубом. Число действующих курьеров увеличилось до 15 человек (приблизительно в 3 раза по сравнению с прошлыми годами), и практически каждый из них завел в своем окружении трейдера, напрямую занимающегося продажами warez'а. Многие озаботились вопросами рекламы, и теперь фактически каждый игрок в России знал, что он всегда может приобрести новые игры или в определенных точках (на ВДНХ, на Маросейке, на Беговой), или у определенных людей, или на Митинском радиорынке.

Надо сказать, что Митинский радиорынок, существующий и по нынешний день, является одним из самых показательных мест продажи пиратской продукции. Берущее начало еще со времен толкучки у магазинов «Радиолюбитель», это стихийное образование, первоначально ориентированное на продажу радиодеталей, именно в те годы приобрело статус рынка контрафактных копий компьютерных программ. К находящемуся на окраине рынку каждый week-end стекаются толпы желающих приобрести игры «подешевле». В 1994 году на рынке существовало уже порядка 60 независимых друг от друга точек продаж игр и компьютерного софта. Показателем служит и оперативность рынка: полная, рабочая версия игры DOOM II: Hell on Earth начала на нем продаваться за полтора месяца до мировой премьеры и через 3 дня после ее появления на мировой пиратской сцене. Каждую неделю на рынок поступало от 4 до 15 новинок игрового мира, и именно там начали продаваться первые пиратские CD.

Итак, лето 1994 года стало буйной эпохой развития игрового рынка. Кстати, именно тогда в России появились первые легальные версии игр, но простой пользователь к их появлению оказался не готов, поэтому коробки с играми продавались со скрипом: за 3 недели продаж в уикенд на Митино с одной точки ушло лишь 3 коробки. За это же время с этой точки продалось более 70 нелегальных копий других игровых программ, а если приблизительно оценить все продажи на рынке, то за эти же три недели покупатели на всем Митино приобрели лишь 3 легальные коробки с играми и более 3.000 нелегальных копий разнообразных игр.

1995 год

Пропустим осень и зиму 1994 года и заглянем сразу в год 1995. Развитие индустрии продолжалось, начал свое становление рынок легальной игровой продукции – на рынок вступили мощной поступью мультимедийные компании, теперь помимо всевозможных CD-ROM и Sound Blasters попробовавших везти еще и игры. Однако, число легальных копий проданных игр по-прежнему было очень мало.

Неуклонно развивалась индустрия сборников на CD: золотые диски практически полностью заменил алюминий, и цены существенно упали. Произошел еще один серьезный переворот на рынке warez'а: игры перестали полностью умещаться даже на 20 дискетах, и, как следствие, полные варианты, распространяемые через пиратские ftp и BBS, заменили так называемые RIPы игр (этот термин мы будем использовать и далее, а означает он вариант игры, существенно сокращенный в объеме за счет вырезанных заставок, музыки, саунд-треков и прочих «объемных» деталей). Часто различий между полным вариантом игры и rip-ом можно не наблюдать совсем, иногда вырезанные заставки действительно особо не нужны. Но, в любом случае покупатель рипа понимает, что приобретает неполный вариант игры.

Игры начали расти в объеме. Это не могло не радовать производителей, и на некоторое время озадачило пиратов. Правда, их замешательство прошло достаточно быстро: во всю начал осваиваться рынок пиратских CD. В Россию в огромных количествах начали завозиться игры и софт из Китая. Так же местные умельцы во всю осваивали возможности российских заводов по производству нелегальных CD.

Произошло в 1995 году и еще одно эпохальное событие: на свет появилась первая мультимедийная игра, снабженная пиратским образом русскими титрами и озвучкой. Это был хит того времени – Cyberia. Диск действительно заслужил достаточно высокую оценку: качество перевода было отличным. Все правильно – наступал 1996 год, год разгара пиратского бума, достигнувшего наивысшей точки и наивысших тиражей.

Ассоциация «Русский Щит»
Аналитический отдел компьютерного клуба «Keyray»
Историко-архивный отдел компьютерного клуба «Game Galaxy»

Продолжение следует.

Закон и Порядок

14 февраля:

На территории радиорынка *Митино* сотрудниками отдела по работе с контрафактной продукцией ассоциации *«Русский Щит»* совместно с *РУОП СЗАО* был проведен очередной рейд по выявлению и изъятию контрафактных продуктов российских фирм-членов *Ассоциации*.

В ходе рейда сотрудниками были обнаружены и изъяты из продажи диски с играми **«Mad Space»** и **«GAG»** (компании *Auric Vision*). Так же изъятию подверглись диски **«Секреты 1000 игр»**, являющиеся точной копией **«Энциклопедии 1000 Игр»** (компания *Русский Барьер/Акелла*), и музыкальные сборники **«Крематорий. Песни.»** (все права на компьютерную реализацию творчества группы *Крематорий* принадлежат компании *Русский Барьер*).

Продавцы и хозяева точек, на которых имелись данные диски, были задержаны и доставлены в *РУОП СЗАО*. По результатам рейда готовится к возбуждению уголовное дело по статье 146 УК РФ.

Как сообщил нашему корреспонденту Юрий Злобин, президент Ассоциации *Русский Щит*, данное мероприятие было «плановым, проводящимся регулярно». В целом рейд показал, что «на Митинском радиорынке, как и в некоторых других районах Москвы, список продуктов, находящихся под защитой *Русского Щита*, хорошо известен». В связи с этим, «конкретных фактов продажи контрафактной продукции из этого списка становится все меньше».

28 февраля:

На территории *с/к Олимпийский* проведено профилактическое мероприятие по предотвращению появления продуктов, права на которые принадлежат членам *Ассоциации*.

По результатам проведенного мероприятия вопрос с продажей данных продуктов решен полностью как на уровне продавцов и хозяев торговых точек, так и администрации. Выделен сотрудник, в обязанности которого входит постоянное отслеживание ассортимента на лотках и немедленное пресечение торговли продуктами, находящимися под защитой ассоциации. «Наконец-то нами решен один из самых болезненных вопросов пиратской торговли в Москве» – так прокомментировала ситуацию пресс-служба *Ассоциации*.

11 марта:

Сотрудниками отдела по работе с контрафактной продукцией совместно с *УВД ЮЗАО* проведен очередной рейд на территории *муниципального рынка Гагаринский* с целью выявления и изъятия продуктов российских компаний-членов Ассоциации.

В ходе проведения рейда было обнаружено и изъято 1984 контрафактных CD-диска. Из списка продуктов, находящихся под защитой ассоциации, были представлены **«GAG»** и **«ZAR»** (компания *Auric Vision*), **«Network Q RAC Rally»** и **«LignvaMatch»** (компания *Дока*), **«Энциклопедия 1000 игр»** и **«Аппаратные средства PC»** (компания *Акелла*). Продавцы и хозяева точек были задержаны и доставлены в *110 ОВД ЮЗАО*. Результатом рейда явилось возбуждение двух уголовных дел по статье 146 УК РФ.

Ассоциация *«Русский Щит»* выражает благодарность командиру батальона 1ММ ОВО при УВД ЮЗАО г. Москвы, капитану милиции, Фалееву Алексею Михайловичу за доскональное соблюдение буквы закона и существенную помощь в пресечении нарушения авторских прав на территории Юго-Западного административного округа.

Информация подготовлена пресс-службой Ассоциации «Русский Щит»

Человек, который хотел изменить мир

«Компания ЭйСиТи представляет операционную систему нового поколения – «ВИРТУАЛЬНЫЙ ГОРОД». Погрузитесь в мир кибернетической реальности! Весь спектр ощущений, доступных человеку. Единственное отличие «ВИРТУАЛЬНОГО ГОРОДА» от реальности в том, что он лучше! Поддерживаются все распространенные стандарты виртуальных шлемов, костюмов и кресел. «ВИРТУАЛЬНЫЙ ГОРОД» – почувствуй себя в Сети!»

Жарко, в углу натужно хрипит кондиционер, на стене дома напротив вспыхивает и переливается голографическая реклама. Мои руки заложены за спину, ноги широко расставлены. Я стараюсь ни о чем не думать.

Из телевизора доносится возбужденный голос репортера: «Вот уже тридцать семь минут сумасшедший маньяк удерживает в заложниках отца Малькольма и его аколита* на верхнем этаже отеля «Холидей». Отец Малькольм из евангелической церкви Божественного Просветления был известен своими резкими выступлениями против аппаратов виртуальной реальности».

– Я вложил в этот проект двадцать семь миллиардов долларов, мистер Амбрустер, – позади меня стоит Кларк Шеридан, президент Эдвансед Компьютер Текнолоджис. Его лицо покрыто мелкими каплями пота.

– Через год все пользователи должны были перейти на мою систему. Но это – это загонит меня в гроб.

Мы находимся в отеле «Холидей», этажом ниже. Я и Франсуаз приехали несколько минут назад. Кларк Шеридан не доверяет полиции, ему нужны лучшие на западном побережье специалисты по улаживанию проблем. И он готов платить.

Только это очень большая проблема.

Комментатор продолжает: «Полчаса назад нам стало известно, что неизвестный террорист проник в апартаменты отца Малькольма. Его требования состоят в том, чтобы Сенатская комиссия по этике сняла с рассмотрения вопрос о проекте компании ЭйСиТи «Виртуальный город», который вызвал множество...»

Картинка меняется, на весь экран появляется круглая голова. Волосы коротко острижены, на подбородке щетина. Запись плохая.

«Эти люди хотят загнать нас обратно в каменный век. Дай им волю, они запретят автомобили, самолеты, даже ваши любимые ящики – и те тоже запретят. Они умеют говорить красивые слова о всякой там морали и духовности, – лицо террориста презрительно кривится, – но больше они ни на что не способны. Дай им волю, завтра же они станут казнить людей прямо на площадях».

Помещение маленькое, здесь тесно. Я стою у окна. Справа от меня расположился инспектор Маллен из отдела особо тяжких преступлений. Моя партнерша Франсуаз Дюпон сидит на краешке стола, длинные пальцы сцеплены на обнаженном бедре.

– Триста отцов Малькольмов причинили бы мне меньше вреда, чем один такой защитник, – шепчет Шеридан. – А ведь Сенатская комиссия была у меня в кармане.

Мимо по коридору пробегают какие-то люди, раздаются команды, слышен лязг оружия. Далеко внизу к подножию здания подъезжает автомобиль, несколько человек в форме торопливо выбираются из него, направляются к подъезду, скрываются из глаз.

Изображение на телеэкране вновь меняется, зрители видят пожилого человека с седыми волосами и аккуратной бородкой. Это отец Малькольм.

«Ничто не может заменить человеку общения, – говорит он. Это отрывок из его выступления в мэрии Лос-Анджелеса. – Самые совершенные компьютеры – не более чем помощники человека, созданные им, чтобы прославлять с их помощью Господа. Человек, полностью оторванный от других людей, перестает быть человеком. Он становится всего лишь придатком машины, таким же компьютером. Человек теряет душу...»

Фраза обрывается на полуслове. Комментатор продолжает: «Пуленепробиваемая прозрачная дверь, через которую террорист ведет переговоры, не позволяет полиции проникнуть в номер отца Малькольма. Эти меры безопасности были приняты по настоянию прихожан в связи с неоднократными угрозами в адрес проповедника, однако теперь они работают на террориста. Инспектор Маллен заявил нашему корреспонденту, что не может отдать приказ атаковать номер снаружи...»

Длинное, вытянутое лицо Маллена: «Прежде чем наши люди сумеют проникнуть в номер, он успеет убить обоих заложников...»

Террористу приходится держать обоих священнослужителей на большом открытом балконе, иначе переданная ему журналистами антенна не будет давать достаточно сильный сигнал. Лишить себя выхода в эфир он не может. Над этим балконом нависает другой. Всего полминуты, чтобы отвлечь его внимание...

«ЭйСиТи имеет устойчивую репутацию ведущего разработчика операционных систем. В настоящее время программы этой компании установлены более чем на восьмидесяти пяти процентах всех персональных компьютеров. Выпуск в продажу «Виртуального города», намеченный на лето этого года, окончательно укрепил бы позиции ЭйСиТи как монополиста в области разработки операционных систем... Стюарт Кэрнивал, глава корпорации «Глоубл» – единственного серьезного конкурента Шеридана, заявил, что успех проекта «Виртуальный город» объясняется лишь громадными затратами на маркетинг, но не реальными достоинствами самой программы...»

Я должен подняться к нему, встать перед пуленепробиваемой дверью и сказать что-то, что отвлечет его внимание на полминуты. Этого будет достаточно. Но что сказать?



* Аколит – послушник (вспомните **Hexen**).

В помещение протискивается высокий крупный человек в форме. Еще двое остаются снаружи. Он что-то говорит инспектору.

– Сделайте что-нибудь, мистер Амбрустер, – шепчет позади меня Шеридан.

– Если через десять минут мы не найдем решение, я прикажу атаковать, – это говорит инспектор Маллен.

Миллионер подскакивает к нему, кажется, сейчас он схватит полицейского за отвороты пиджака и станет трясти.

– Если хотя бы один из двоих погибнет, я буду разорен! – кричит он. – Моя операционная система всегда будет ассоциироваться с терроризмом.

«Никто не может остановить будущее, – сумасшедший срывается на крик. – Компьютеры – неотъемлемая часть нашей жизни сегодня, жизнь завтрашняя станет виртуальной. Да здравствует «Виртуальный город»!»

Кларк Шеридан закрывает лицо руками.

«Дети, лишенные родительского тепла, – мягкий голос отца Малькольма кажется бесконечно мудрым. – Люди, оторванные друг от друга и соединенные бездушными проводами. Мир, в котором единственным чувством будет стремление подавить своего соперника: в бизнесе или компьютерной игре. Мир, лишенный сердца».

– Пять минут, – говорит Маллен.

«Я слишком долго говорил, – в мои уши вновь врывается голос террориста. – Вижу, Сенату плевать на этих двух болтунов».

Я смотрю на монитор, на глаза этого человека, на то, как движется его рот. Мне нужно понять его. Что им движет? Что он чувствует? Только тогда я смогу его остановить.

Лицо террориста исчезает с экрана, потом вновь появляется. В руках он держит что-то громоздкое. Он делает несколько шагов назад, поднимает руки.

Инспектор Маллен произносит грязное ругательство.

В руках террориста – бензопила.

«Вы не захотели принять меня всерьез. Вы не оставили мне выбора».

Большая, темная бензопила, которой еще кое-где пользуются для валки леса.

– Он не осмелится, – шепчет Шеридан.

Я поворачиваюсь и говорю:

– Я иду.

Франсуаз резко распрямляется и следует за мной. Я не заметил, куда исчез человек в форме.

– Вы слышите меня? – кричит Маллен в трубку. – Через минуту...

«Одумайтесь, посмотрите на себя. Не замыкайтесь в бездушном мире машин. Откройте свои сердца для...»

«Хотите остановить будущее пустыми словами?»

Необходимо пересечь коридор, потом подняться на один пролет. Только бы он не успел начать. Если не остановить его прямо сейчас, он зверски убьет обоих. Я уверен. Теперь я знаю его.

Прозрачная дверь. Террорист стоит прямо напротив меня, бензопила в его руках уже сотрясает его тело.

– Вы слышите меня? – спрашиваю на всякий случай.

Он слышит. В его взгляде недоверие, он ждет подвоха. Мой взгляд встречается с глазами отца Малькольма. В них нет страха.

– Прекрасное представление, – говорю я. – Но зря. Припертый неопровержимыми доказательствами, Стюарт Кэрнивал заявил, что нанять вас было инициативой одного из директоров его компании. Сам он наверняка выйдет сухим из воды, зато пообещал окружному прокурору помочь в поиске доказательств. Уверяю вас, он их найдет...

Ему достаточно лишь протянуть руку, чтобы схватить со стола пистолет и разрядить его в одного из священнослужителей. Но он этого не делает. Он замер, в глазах растерянность. Как все могло раскрыться, да еще так скоро?

Только полминуты.

Сзади него раздается резкий свист, разворачивается веревка, гибкое сильное тело Франсуаз спускается с верхнего балкона. В ее руке зажат крупнокалиберный пистолет.

Он успевает повернуться ровно наполовину, прежде чем первая пуля врезается в его тело и проходит насквозь. Она ударяется в дверь передо мной. Я не двигаюсь. Зачем?

Его правое плечо разворочено выстрелом, на пол льется кровь, он продолжает поворачиваться. Длинные стройные ноги Франсуаз стоят на перилах балкона, руки держат пистолет на уровне груди.

Она стреляет вновь.

Второй выстрел сносит ему половину черепа.

Мне остается дождаться, когда она откроет дверь изнутри.

Бронированная прозрачная пластина медленно отползает в сторону, я склоняюсь над телом отца Малькольма и распускаю веревки, которыми тот связан. Что он будет делать? Благодарить нас? Ободрять своего аколита?

Он склоняется над телом террориста и начинает шептать отходную молитву.

Я скорее угадываю, чем узнаю позади себя шаги Кларка Шеридана.

– У меня нет никаких доказательств против Стюарта Кэрнивала, – говорю я. – По крайней мере, пока.

– Вы шутите, – отвечает миллионер. – Как же тогда...

Поворачиваюсь к нему. Я чувствую себя бесконечно усталым.

– Это все было слишком, – говорю я. – А тем более – бензопила. Не сомневайтесь: он пустил бы ее в ход. Но это было лишнее. Людям нравится думать, что вред компьютерных игр проявляется столь очевидно. Им кажется, если человек проводит вечера, бегая с виртуальной бензопилой по виртуальным коридорам, то рано или поздно он возьмет в руки реальную пилу и пойдет убивать людей. На самом деле все гораздо сложнее...

Мне не хочется объяснять дальше, а Шеридан уже думает о другом. Он широко улыбается, хлопает меня по плечу.

– Кэрнивал не посмеет отрицать всего, – говорит он. – Миллионы видели реакцию этого парня на ваши слова. В тюрьму его, конечно, не посадят, но это весомый удар по его репутации. Уверен, он на самом деле подставит одного из своих директоров.

Он подходит к перилам балкона, смотрит вниз, потом оборачивается.

– Через десять лет вы не узнаете эту страну, этот мир, – произносит он. – Никаких автомобилей, пробок, уличной преступности, загрязнения окружающей среды. Все, все будет совершаться только через Сеть: работа, искусство, развлечения. И я горжусь тем, что моя операционная система открывает людям их будущее... И вы, кстати, тоже. Через десять лет вы сможете подойти к зеркалу и сказать себе: «Я был одним из тех, кто изменил этот мир».

Он говорит почти искренне, поэтому я не хочу встречаться с ним взглядом. Я смотрю на отца Малькольма, и мне приходит в голову, что у этих двоих есть что-то общее. Они оба уверены, что вправе изменять мир.

– Не знаю, – говорю я, – хватит ли у меня через десять лет мужества посмотреть в глаза своему отражению.

Денис Чекалов

Непридуманные истории

Возвращаемся с сисадмином с перекура. В операционном зала одна из операционисток ходит от стола к столу и с любопытством смотрит на все мониторы. Сисадмин заходится в хохоте. Отсмеявшись, объяснил: «Полчаса назад ему позвонила эта операционистка и сказала, что у нее пропала правая панелька Нортона. Он ей совершенно серьезно ответил, что панельку украли, когда она была на обеде и теперь надо почитать книжку по Нортону... или поискать, у кого теперь ТРИ панельки!!! ... книжки она, видать, не нашла ...«

У соседей крики, маты,
Аж стена вибрирует.
То Фома купил компьютер –
Windows инсталлирует!

Звонок из одной Московской организации в Новосибирскую:

– Пожалуйста, через два часа перешлите такой-то файл по электронной почте!

– А через два часа – это по вашему или по нашему времени?

В нашей фирме. Одна наша сотрудница разговаривает по телефону с клиентом, который орет, что у него Windows не загружается. Она объясняет, что к той программе, которую мы ему продали, эта проблема не имеет отношения. Он продолжает спорит и орать. Она говорит:

– Что вы кричите, я всего лишь автоответчик, я все равно не могу с вами спорить, могу только записать ваши крики, и все.

Надо было по телефону заставить одну юзершу autoexec исправить. Залезла она в Norton, я говорю: «Найдите файл autoexec.bat». После минут десяти поиска она мне выдает:

– А который нужен?

– ?

– А у меня их два.

– ???

– Один слева, другой справа.

Красочный плакат в магазине электроники: симпатичная длинноногая девица сидит на копировальном аппарате и подпись «Лучший способ размножения – XEROX!»

Мой приятель работает в конторе, которая торгует компьютерами. Однажды к ним заваливается какой-то браток, весь из себя такой навороченный, и заявляет, что у него испортился компьютер. На вопрос, что же там стало и каковы симптомы, он начинает гнуть пальцы, заявляя, что он и сам понимает в чём дело, просто хотелось бы ещё выслушать мнение специалистов. От него допытываются, что же всё таки случилось, на что он выдаёт: «Что-то у меня дисковод не печатает, наверное памяти не хватает».

Компьютерный фольклор

«Для выхода в меню нажмите клавишу Reset».

Вопрос: «Где хранится выделенный текст при команде Edit/Copy ?»

Ответ: «В мышке».

– Как перевести на русский WWW?

– ППП: Повсеместно Протянутая Паутина

– Чем отличается начинающий программист от законченного?

– Начинающий думает, что в килобайте 1000 байтов, а законченный уверен, что в километре 1024 метра.

– Какая разница между Windows 95 и женщиной? – Никакой, та же способность вываливать тонны бесполезной информации и спрашивать по 3 раза подтверждения очевидного.

Микрософт и фирма Боинг объявляют месячную совместную программу бесплатного полета на авиалайнере Boeing 797beta. Добро пожаловать!

Анекдоты

К хакеру подходит ламер, протягивает исходник своей неработающей программы и спрашивает:

– Где у меня ошибка?

– В ДНК!!!

Возвращается как–то раз программист с работы домой. Навстречу лягушка. И говорит ему человечьим голосом: «Слушай, я не лягушка, а заколдованная царевна. Если меня поцеловать, я расколдуюсь, ты на мне женишься... в общем, со всеми вытекающими последствиями». Программист берёт её, кладёт в карман и идёт дальше. Лягушка его за пиджак дёргает: «Слушай, ты не понял! МЕНЯ НАДО ПОЦЕЛОВАТЬ, Я ПРЕВРАЩУСЬ В КРАСИВУЮ ДЕВУШКУ, ТЫ НА МНЕ ЖЕНИШЬСЯ...» Программист достаёт её и объясняет: «Понимаешь, я программист. Мне с девушками возиться некогда. А говорящая лягушка – это прикольно!»

– Товарищ полковник, этот компьютер ускорит вашу работу вдвое.

– Отлично! поставьте мне два компьютера.



Идут два мужика по улице один грустный (Г) другой весёлый (В). Погода хорошая.

В: Чё ты грустный такой, посмотри какая погода, какое небо, какие облака...

Г(не поднимая головы): – Да, это они там в Microsoft'е умеют...



Работал в одном банке программист, все было отлично, но в один прекрасный день пропал. День на работе нету, два ... Директор банка узнал – велел сыскать. Поехали к программисту на дом. Дверь на звонки не открывают, но за дверью слышен плеск воды. Решили ломать дверь. Заходят в квартиру – программист в очень жалком виде сидит в ванной: синий, на голове почти нет волос, в руке сжимает бутылку от шампуня. Вырвали у него бутылку – на ней инструкция:

Инструкция по применению шампуня.
Намочить голову,
Выдавить небольшое количество шампуня на руку,
Растереть шампунь по волосам,
Смыть водой,
Повторить.

Программист на приеме у глазного врача.

– Вы можете прочитать эту строку таблицы? (показывает "НКИБМШЫБ")

– Доктор, у вас неправильно настроена кодировка.



Вчера, 31 марта, Microsoft подал в суд на фирму Bandai, производителя тамагучи (электронные домашние животные, от которых детишки всего мира сдвинулись умом). Суть обвинения в том, что программное обеспечение тамагучи – плагиат майкрософтовского. Адвокат Microsoft Эрик Лоргард заявил: «Тамагучи требуют постоянного, практически ежечасного ухода, иначе они гибнут. Впервые это было реализовано в Windows.»



Однажды ночью летит над Нью-Джерси старенький такой кукурузник. На борту пять человек: пилот, Майкл Джордан, Билл Гейтс, Далай-лама и хиппи. Вдруг в багажном отсеке с грохотом взрывается бомба. Салон наполняется дымом. Дверь в кабину открывается, в салон выскакивает пилот.

«Значит так, джентльмены, – говорит он, – У меня две новости, хорошая и плохая. Плохая – это то, что мы сейчас шмякнемся где-то посреди Нью-Джерси. Хорошая – то, что на борту четыре парашюта, и один из них мой!» С этими словами он распахивает дверь и выпрыгивает наружу.

Через секунду вскакивает Майкл Джордан. «Джентльмены, – говорит он, я самый лучший в мире баскетболист. Миру нужны великие баскетболисты. Помоему, самый лучший баскетболист должен получить парашют». С этими словами он хватает один из оставшихся парашютов и с разбегу выпрыгивает наружу, в темноту.

Поднимается Билл Гейтс и говорит: «Джентльмены, я самый хитроумный человек на земле. Миру нужны хитроумные люди, такие как я. Полагаю, что самый хитроумный человек на земле тоже должен получить парашют». Он хватает ранец и – прыг наружу.

Далай-лама и хиппи смотрят друг на друга. Наконец, Далай-лама говорит: «Сын мой, я прожил счастливую жизнь и познал блаженство Истинного Знания. У тебя жизнь еще вся впереди, так что надевай парашют и – вперед».

Хиппи неспешно улыбается и отвечает: «Ша, папаша, все нормально. Самый хитроумный парень на земле только что сиганул вниз с моим рюкзаком».

Сидит утром программист, намазывает бутерброд маслом.

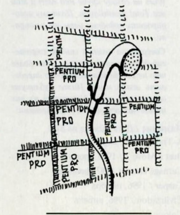
В кухню заглядывает мама:

– Сынок, я – в магазин! Что тебе принести?

– Мам, купи мне «Рама»!

– Тебе сколько мегабайт?

Новый русский сделал ремонт, приглашает своего друга оценить его. Тот походил по квартире, посмотрел...Возвращается и говорит: «Все нормально, только во второй ванной у тебя плитка хреновая, маленькая и коричневая». Хозяин: «Ну пошли посмотрим, чем она тебе не понравилась». Заходят они в ванную, хозяин говорит: «Читай, что на плитке написано». Друг читает: «Pentium PRO«.



Встречаются двое американцев на Манхэттэне:

Один другому:

– Джон, а ты слышал как русские кнопку START называют???

– Как???

– П-у-у-у-у-у-с-к!!!

Приходит начальник к программистам:

– Почему мониторы грязные?

– Да мы даже спиртом мыли, не помогает.

– А вы их КОМЕТом, говорят, он и вирусы убивает!

Штирлиц пишет статью в телеконференцию: "Hi, All"..., но потом быстро исправляет на "Hi, Hitler!!!"

Штирлиц давно не получал писем с Родины. «Наверное, опять гейт в Россию закрыли» – подумал Штирлиц.

Штирлиц просматривает электронную почту. Незаметно входит Мюллер. У Штирлица на экране появляется бессмысленный набор символов.

«Шифровка!!!» – подумал Мюллер.

«UUENCODE» – подумал Штирлиц.

Реклама

2 часа ночи, звонок. Сонный мужик «Алло!» – Тишина. Кладет трубку. Ровно через 45 секунд опять звонок. «Алло!» Тишина. Повтор звонка 65 раз с регулярностью 45 секунд. Мужик: «пииииииииииииииииииииииииии» (длинный продолжительный писк, которым на телевидении заглушают мат) – На другом конце провода довольный сисоп с улыбкой во всю широту натуры, обнимающий небольшую коробочку. Голос за кадром: «Делай все, что тебе нравится, вместе с модемом ZyXel U1496E+».

Использованы материалы со странички «Анекдоты из России» http://www.anekdot.ru

Рисунки Алексея Горбунова

Уважаемая редакция «Игромании»!

У меня, старого геймера, к вам несколько вопросов и пожеланий, уж пожалуйста сообщите в одном из очередных номеров журнала: Почему? на Sony PS фирмы производители «игрушек» не уделяют должного внимания Стратегиям?! Нет, они конечно есть,но в основном «вычурные», т. е. не традиционные, кому нужен SINDICATE WARS с его трехмерностью чернота сплошная! Можно много перечислять... Убедительно прошу, объясните нам «темным» почему, ком. фирмы или некоторые из них вместо того чтобы придумывать свои новые жанровые навороты, просто не переводят известные Хиты (я говорю только о стратегиях) с PC на PS?! Ведь такие деньги они теряют и сама PS! Неужели невозможно пусть даже с сокращениями уровней (например вместо 35 лишь 19) и уменьшением объемности (трехмерность вообще не нужна) и других неважных параметров, перенести с PC на PS такие игры (страт.) как DOMINION (сделать двойной, если надо тройной диск), CIVILIZATION II, DARK REIGN, The LED WARS, WAR WIND, MYTH, PAX IMPERIA II, и т.п. Ведь нам известны достойные примеры, возьмем хотя бы замечательные переведенные хиты – WARCRAFT II, или RED ALERT (C&C) – ведь это круто! В мире, да и у нас в стране большинство – любители именно таких игрушек или подобных, почему бы ихним фирмам и издательствам вплотную не заняться переводами?! Это такая выгода! Я знаю по крайней мере десяток человек, которые бы за хорошие стратегии на PS последние деньги отдали! Но их все еще мало, почему не переносят, это же проще, чем создавать новые игры! Надеюсь вы объясните в одном из номеров, посвященных PS.

Журнал ваш классный, это я вам говорю, а я подобных изданий много читаю, ваш главный плюс – это отсутствие лишних рассуждений и лишней болтовни, продолжайте в том же духе, в целях экономии места предлагаю в рубрике «Ломаем» писать мелким шрифтом и как можно больше полезных секретов (главное жизнь, магия, деньги), не надо писать коды на переключение уровней и просмотр заставок, не один уважающий себя и настоящий игрок, этим извращением не занимается – это точно!

И еще... Надеюсь вы никогда не будете рассказывать и писать о ролевушках, это не для русских, этот жанр у нас не популярен. Я проводил свой маленький опрос среди геймеров (игроманов) от 13 до 28 лет и выяснил что этот жанр, эти игры не пользуются особой популярностью, т. к. необходимо знание языка, это главное недовольство, и вообще ролевушки это муторно и скучно! Конечно кто знает язык, тому интересно, но таких меньшинство (5 из 100), поэтому прислушивайтесь к мнению большинства, и все будет в порядке!

А вот еще, пожалуйста, опубликуйте где-нибудь на видном месте какие стратегии реально вышли на PS, от первого ее дня существования и до последнего времени! Только названия столбцом, можете что ли? Например так:

War Craft II (фэнтэзи – с PC)

Red Alert (боевик фант. – с PC)

Syndicate Wars (фант. боевик – с PC)

Carnage Heart (фант. боевик – свое)

Коротко и ясно, чтоб народ знал!

Сделайте этот список, опубликуйте и вам многие будут благодарны. Спасибо.

До свидания.

Дикий фанат видеоигр *Black Diablo*

Проблема с отсутствием стратегий на PS – вопрос не столько техники, сколько политики. Судя по всему, фирмы-издатели игр просто-напросто поделили рынок. Посмотрите на сложившуюся обстановку на рынке:

Разработчики игр для приставок упор делают на аркадах, практически игнорируя другие жанры (за исключением, пожалуй, RPG, который достаточно популярен в Японии). С другой стороны, практически все качественные аркады на персональные компьютеры пришли именно с приставок (Mortal Kombat, Shadows of the Empire и т.д.). Более того, перевод многих игр с одной платформы на другую с чисто технической точки зрения не представляет особой сложности. Так что в данном случае мы имеем дело именно с нежеланием.

Что же касается RPG (ролевые игры) и Syndicate Wars, то это – дело вкуса, о котором не спорят. Например, в Москве есть достаточное количество фанатов ролевых игр, а в редакции «Игромании» есть человек, который считает, что Syndicate Wars на голову круче Red Alert и той же Total Annihilation. Поэтому игнорировать подобные игры мы не вправе.

Совершенно полный список стратегий дать затруднительно, тем более что не всегда удается точно определить жанр игры. Ниже публикуем список игр, хотя некоторые из них нельзя назвать чисто стратегиями:

Название / Дата выхода на SPS

A-Train / 1996, апрель

Bust a Move 2 / 1996, июнь

Carnage Heart / 1997, февраль

Casper / 1996, ноябрь

Civilization / 1996, апрель

Colony Wars / 1997, ноябрь

Command & Conquer / 1996, декабрь

Command & Conquer (Red Alert) / 1997, ноябрь

Critical Depth / 1998, февраль

Final Fantasy Tactics / 1997, июль

Grid Runner / 1996, декабрь

Gundam (Perfect One Year War) / 1997, август

Magic (The Gathering) / 1997, ноябрь

Monster Rancher / 1997, декабрь

Ogre Battle / 1997, август

Panzer General / 1996, апрель

Romance o.t. Three Kingdoms 4 / 1996, май

Simcity 2000 / 1996, август

Space Hulk / 1996, апрель

Super Robot War F / 1997, июнь

Theme Park / 1996, апрель

Tokimeki Memorial / 1997, сентябрь

Vandal - Hearts / 1997, апрель

Warcraft 2 (The Dark Saga) / 1997, сентябрь

X-Com (UFO Defense) / 1996, апрель

Здравствуйте Игромания!

Мне очень нравится ваш классный журнал. В нем очень подробные описания игр.

У меня есть к вам предложения:

улучшить типографию, хотелось бы, чтобы у вашего журнала был постер (если вы примете это решение, то я бы очень хотел посвятить постер игре FALLOUT), желательно, чтобы было побольше всяческих конкурсов.

Надеюсь увидеть описание следующих игр:

AGE of EMPIRES, JUGGERNAUT, HELL FIRE, QUAKE II, Всеслав Чародей: клан Драгомира, MYTH: the FALLEN LORDS.

Хочу услышать ответы на следующие вопросы:

Какой квест в Fallout для вас самый лучший?

Какое оружие лучшее?

Какой монстр самый сильный?

К рубрике «Смеемся»: Опытный «Quake'er» посоветовал Штирлицу использовать код KILL. Штирлиц подумал: «Обманет, наверно!». Но все-таки решился.

Штирлиц играет в Duke Nukem...

P.S. Я фанат Fallout и с вашим описанием вполне согласен.

В.Н.Яковлев, г. Новгород.

Лично мне, автору описания, больше всего нравилось лазить по Glow.

Лучшее оружие – снайперская винтовка/обрез калибра .223 или скорострельный лазер/турбоплазменная винтовка/инопланетный бластер.

Самый мощный монстр – Deathclaw, самый сильные противники – супермутанты на военной базе.

Уважаемая редакция!

Я полноправный гражданин великой страны с огромной историей Single and Multiplayer, заявляю: Здорово (но, это правильно)!!! Но мне было бы интересно узнать, а заодно поспорить на некоторые темы.

Я категорически не согласен с тов. Алухановым, чье пошлое высказывание о том, что надо писать меньше кодов, больше новостей. Руки прочь от кодов! Ваш журнал отличается тем, что изобилует кодами. Возьмем любой другой журнал: пробежали несколько десятков игр, описали пару, добавили несколько кодов. И все! А у вас: подробное описание, сотни кодов (это намек!). И еще маленькая просьба: поместите, пожалуйста, постер. Сплю и вижу: постеры моих любимых игр полностью закрывают все обои. И, please, чуть меньше кодов для PlayStation. Кроме того, хотелось бы видеть меньше описаний игр, для которых оно, но сути, не требуется, например: Virtual Pool 2 или Worms 2. Порадовало увеличение рубрики «Вооружаемся». Хотелось бы увидеть также забавные картинки в рубрике «смеемся». Даже можно организовать конкурс. Отдельное спасибо за то, что уделяете внимание моему любимому жанру – изометрический action, (или RPG).

Возмутительно лишь то, что ваши коды от Turok не работают за исключением JFFSPNGDNBRG (неограниченная жизнь). Проверьте их еще раз. Спасибо и человеку, давшему описание моей любимой игры (в наше время) Fallout в январском номере, прохождение с его описанием доступно и понятно даже маленькому ребенку. Хотелось бы видеть лица к героям, которые описываются, например, я заметил, что достаточно трудно определить человека в той или иной игре в группе ему похожих без особого описания (стоит левее всех, с винтовкой и т.д.) Можно даже сказать: «... а я геймера узнаю, да по походке...».

С уважением, геймер со стажем Корень Химкинский.

Самый конкретный журнал. Все здорово, но надо больше юмора.

Штукин Денис, г. Нижневартовск, Тюменской обл.

Напишите, как пройти игру King's quest 7. Объясните поподробнее, что такое PlayStation.

Космакова Дарья Александровна, г. Тюмень.

У нас появилась новая рубрика «Вспоминаем», в которой будут появляться описания старых игр. Если читатели попросят прохождения игры **King's quest 7**, *обязательно опубликуем.*

Sony PlayStation – это телевизионная игровая приставка. Стоит около 200 долл. Все что нужно чтобы начать игру – PlayStation, телевизор и диски с играми для PlayStation, которые стоят немного дороже, чем диски PC CDROM. Многие игры, из тех, что существуют на PC, имеются также на PlayStation.

Ваш журнал очень интересный, но хочется, чтобы он был еще интереснее и объемнее.

Лабинцев Дмитрий Сергеевич, г. Хабаровск.

Я хотел бы начать переписку с кем-нибудь. Мне 15 лет, люблю стратегии и игры в стиле Tomb Raider и DOOM.

Мой адрес: 625022, Тюмень, ул. Газовиков, д.29, кв.156.

Довготько Кирилл.

Продолжать «раскрашивать» журнал.

Убрать из описаний элементарности типа кнопок управления и , вообще, давать солюшены только сложным (интеллектуально) играм.

Более литературный текст...

Конечная цена не более 20 руб. (а не 30, как в г. Томске)

Панов А. В., г. Северск, Томской обл.

Регулярность выхода журнала. Успехов и долголетия!. Спасибо.

P.S. Не скупитесь в палитре красок!

Хайрутдинов Борис Гамирович, г. Тетюши, Татарстан.

Мне нравится ваш журнал и игр в нем достаточно. Меня даже не

ВНИМАНИЕ: КОНКУРС !

Итоги конкурса, объявленного в предыдущем номере «Игромании» будут подведены в следующем, а сейчас мы предлагаем еще один конкурс: нужно ответить на 10 вопросов по игре *«Международный чемпионат Ралли»* издательства **«EuroPress»**, полностью локализованной в России компанией **«Дока»**. Вырежьте эту страничку из журнала, отметьте на ней правильные, на ваш взгляд, варианты, и пришлите ее по почтовому адресу редакции. Среди первых (по почтовому штемпелю на конверте) десяти правильно ответивших читателей будут разыграны призы: три новые игры от компании **«Дока»**, полугодовая подписка на журнал «Игромания», а также поощрительные призы – значки, красочные игровые плакаты и т. п. Не забудьте заполнить анкету на обороте. Дерзайте, *игроманы!*

1. Что нового появилось в *«Международном Чемпионате по Ралли»* по сравнению с предыдущими версиями?

- ❑ двадцать восемь новых саундтреков
- ❑ сто тридцать четыре новые трассы
- ❑ один редактор трасс
- ❑ пять гвоздей в правой передней шине автомобиля Toyota Corolla
- ❑ семь новых нецензурных выражений в лексиконе штурмана
- ❑ призрак коммунизма, но его не видно

2. Какая из перечисленных национальностей согласилась участвовать в *«Международном Чемпионате по Ралли»*?

- ❑ Саудовский Араб
- ❑ Новый Зеландец
- ❑ Новый Российский Русский
- ❑ Объединенный Арабский Эмир
- ❑ Чукча
- ❑ Друг степей калмык
- ❑ Японский городовой

3. Можно ли в *«Международном Чемпионате по Ралли»* заправляться бензином по ходу гонки?

- ❑ нет, можно только менять масло
- ❑ нет, можно только менять штурмана
- ❑ нет, можно только менять колеса и прокладку
- ❑ можно, просто можно
- ❑ ага, на ходу – шлангом от низколетящего самолета-заправщика

4. Что означает зеленая стрелка, появляющаяся на экране по ходу гонки?

- ❑ за поворотом – пикет «Гринпис»
- ❑ что у вас все в порядке со зрением и с монитором
- ❑ скоро будет легкий поворот
- ❑ что скоро появятся и зеленые черточки
- ❑ ничего не означает, она вам чудится

5. Каким выражением обычно комментирует штурман наши неловкие маневры на трассе?

- ❑ Осторожно!
- ❑ Ты что, за страховкой торопишься?
- ❑ Где ты купил права, убийца?
- ❑ Что же ты делаешь, сумасшедший?
- ❑ Пусти меня за руль, двоечник!
- ❑ уже никак не комментирует, лишь зловеще молчит.

6. В одном из режимов гонки на трассе нам предстоит гоняться за

- ❑ призраком
- ❑ тенью отца Гамлета
- ❑ Каспером, маленьким дружелюбным привидением
- ❑ Бабой Ягой
- ❑ двумя зайцами
- ❑ признанием мировой общественности

7. Автопарк *«Международного Чемпионата по Ралли»* насчитывает

- ❑ девять легковых автомобилей
- ❑ восемь троллейбусов
- ❑ пять автобусов
- ❑ семь КамАЗов и два мопеда
- ❑ Не могу знать, товарищ генерал!

8. Что затрудняет порой передвижение по трассе?

- ❑ дождь
- ❑ торнадо
- ❑ стихийные митинги «Гринпис»
- ❑ глупые подсказки нетрезвого штурмана
- ❑ пенсионеры, прогуливающиеся по трассе

9. С каких точек можно наблюдать за гонкой?

- ❑ находясь за рулем и сзади-сверху
- ❑ сидя на бампере и сзади-сверху
- ❑ с высоты птичего полета и с обочины
- ❑ глазами нетрезвого штурмана, размещенного на заднем сиденье

10. Можно ли в игре кататься по ночам?

- ❑ можно
- ❑ нельзя
- ❑ можно, только осторожно
- ❑ Вы можете кататься когда хотите, а я по ночам сплю

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерным клубом «Game Galaxy».

1. Фамилия, имя, отчество

____

____

2. Возраст ______

3. Информация о себе

____

____

____

4. Используемая Вами игровая платформа

❑ PC
❑ Sony PlayStation
❑ Другая: ______________________

5. Какие игровые жанры Вы предпочитаете

❑ Спортивные игры
❑ Гонки
❑ Имитаторы
❑ Походовые стратегии
❑ Ролевые игры
❑ 3D-action
❑ Поединки
❑ Приключения (квесты)
❑ Логические игры
❑ Аркады
❑ Стратегии в реальном времени
❑ Другие: ______________________

6. Какие рубрики в журнале Вам больше всего нравятся

❑ Новости
❑ Ждем игру
❑ Играем
❑ Ломаем
❑ Вооружаемся
❑ Хит-парады
❑ Читаем письма
❑ Смеемся

7. Какие материалы Вы хотели бы видеть в «Игромании»

❑ Интернет
❑ Рассказы на тему компьютерных игр и их обсуждение
❑ Дискуссии по околоигровым вопросам (пиратство, насилие в играх и так далее)
❑ Статьи по истории различных игровых жанров
❑ Описания старых хороших игр
❑ Обзоры мультимедийных дисков (музыкальные, энциклопедии и т.п)
❑ Викторины, конкурсы
❑ Кроссворды
❑ Другое: ______________________

8. Описания каких старых игр Вы хотели бы найти в журнале

1 ______________________
2 ______________________
3 ______________________

9. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее удачными

1 ______________________
2 ______________________
3 ______________________

10. Какие статьи «Игромании» Вы считаете самыми неудачными

1 ______________________
2 ______________________
3 ______________________

Ваши письма с ответами на вопросы конкурса, а также с предложениями, пожеланиями и материалами, которые вы хотели бы видеть опубликованными, присылайте в редакцию по адресу: 109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16. «Астрея», «Игромания».

волнуют другие журналы, потому что мне достаточно вашего. Ведь он цветной, листы гладкие, оформление, коды, пароли, секреты.

Написал я вам с надеждой выиграть. Нравится мне читать в журнале пожелания, первую страницу журнала, в каком положении вы сейчас находитесь, не изменилось ли что...

Меня заставляет читать ваш журнал то, что хочется узнать побольше игр. И читать его очень интересно, тем более он с картинками.

Не нравится мне у вас то, что все игры для разных компьютеров в одном журнале.

Вы молодцы!
И в том же духе
Продолжайте вы творить.
Коды, игры и пароли
Продолжайте всем дарить!
С удовольствием играю
В ваши игры я сейчас
И от души я вам желаю —
Творите больше их для нас!

Дима Лосев, г. Дубна Московской обл., 8-й класс.

Обожаю все, что имеет экран и джойстик (в смысле видеоприставки) и еще люблю читать (очень), TV фильмы, занимаюсь спортом.

Журнал очень классный, и на мой взгляд в нем все очень хорошо, но разве чтобы больше игр печатали...

Марина Яковлева, г. Курск.

Я игроман. Я люблю читать ваш журнал. Он мне очень нравится. Я беру коды и в играх начинаю выигрывать.

Игорь Самарский, Москва, 9 лет

Я не знаю где, что, как и почему. Но я решил написать маленький отклик на статью Дениса «Время новой морали», на тему крови в играх, хотя может я что-то не совсем понял...

По-моему эта статья в том виде, в котором она печаталась в журнале может относиться или к детям (не стану указывать возраст) которые еще сильно подвержены влиянию типа: то хорошо – делай так, то плохо – так делать нельзя, т.е. дети с еще не установившимся мировоззрением (или совсем не установившимся), либо к не совсем полноценным людям со всякими там психическими отклонениями. А например, у меня то все в норме. Я прихожу домой, и если играю во что-нибудь действительно «кровопролитное», то это, в основном, после напряженного дня и, например, вместо того, чтобы пойти и где-нибудь на улице или дома «наорать» на кого-нибудь или еще лучше «начистить рыло», я сяду спокойно перед компьютером и сделаю это в другом мире, не причинив в своем никому вреда.

Carmageddon. Да, я выберу какого-то урода на жуткой машине. Да, я за пару сеансов игры переееду пару тысяч пешеходов, но после этого у меня не будет возникать желание пойти и «кончить» кого-то в темном переулке. Другое дело, когда это становится патологически необходимо человеку (я до такого не дошел, не доходил и не буду доходить, везде должна быть игра) – это уже отклонения или стресс. И с тем и с другим надо бороться, но не с помощью игр.

Сложный вопрос, отличить who is who? Но это другой вопрос. Вообще-то конечно, не совсем правильно ставить рамки возрастные (15, 16, 17, 18 лет), а с другой стороны – по другому никак. Запретить игру – это еще хуже. «Запретный плод всегда слаще» (или как это там). Решить этот вопрос приемлемо для всех возрастов вообще персонально, а постоянно «грузить» детей по поводу что хорошо, а что плохо – это сделать их или убийцами или уродами, в моральном смысле слова.

Если это делать, то делать не навязываясь человеку. Не делать кровопролитных игр – и люди в недалеком будущем перестанут их использовать, как средство отдыха, а останутся одни рабочие.

Так что вопрос открыт, но осуждать игры можно только касательно определенного контингента «братьев по разуму».

Дима.

P.S. Выйдет ли Dungeon Keeper на SPS?

*Есть информация, что Electronic Arts в мае планирует выпустить **Dungeon Keeper** на PlayStation, но произойдет это или нет – точно сказать не можем.*

На письма отвечал Андрей Шаповалов

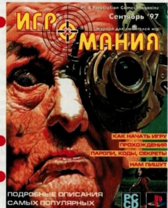
Подробные описания игр, коды, секреты, советы

№1 '97 160 стр., ч/б

PC
- Carmageddon
- Enemy Nations
- Interstate '76
- KKnd, MDK
- Moto Racer
- Outlaws
- Redneck Rampage
- Theme Hospital
- X-Wing vs. TIE Fighter

PC и PlayStation
- Need for Speed 2
- The City of Lost Children

PlayStation
- Overblood
- Wild Arms



№1(4) '98

PC, 96 стр.
- Chasm: The Rift
- The Curse of Monkey Island
- Fallout: A Post-Nuclear Adventure
- Incubation: Time Is Running Out
- NHL '98
- Pax Imperia 2: Eminent Domain
- Test Drive 4
- Tomb Raider 2
- Nuclear Strike

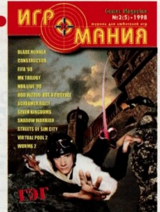


№2 '97

PlayStation, 96 стр.
- Ace Combat 2
- Battle Arena Toshinden 3
- Command & Conquer
- Excalibur 2555 AD
- Final Doom
- Herc's Adventures
- Hercules, Kileak the Blood
- The Lost World
- Nanotek Warrior
- Norse by Norsewest
- Pandemonium, Tiger Shark
- Porsche Challenge
- SimCity 2000, Theme Park
- V-Rally, War Gods
- Warcraft 2, X-COM

№2(5) '98

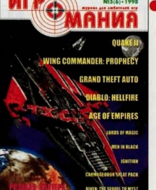
PC, 128 стр.
- ГЭГ: Отвязное приключение
- Screamer Rally
- Seven Kingdoms
- Streets of Sim City
- Virtual Pool 2
- Blade Runner
- Constructor
- Fifa '98
- MK Trilogy
- NBA Live '98
- Odd World: Abe's Oddysee
- Shadow Warrior
- Worms 2



№3 '97

PC, 96 стр.
- Dark Colony
- Dark Forces 2: Jedi Knight
- Dungeon Keeper
- GT Racing '97
- Little Big Adventure 2
- Magic: the Gathering
- Panzer General 2
- War Inc.





№3(6) '98

PC, 128 стр.
- ГЭГ: Отвязное приключение
- Age of Empires
- Riven: the Sequel to Myst
- Carmageddon Splat Pack
- Diablo: Hellfire
- Grand Theft Auto
- Ignition
- Men in Black
- Quake II
- Lords of Magic
- Wing Coommander: Prophecy
- Розовая Пантера

Подробные описания игр, коды, секреты, советы

Редакционная подписка на журнал «Игромания» и книги, посвященные игровым приставкам

Бланк заказа

Фамилия________ Имя________

Точный адрес: индекс________ область (край, район)________

город________ улица________

дом________ корпус________ квартира________

Я хочу заказать следующие журналы и книги:

Журналы «Игромания» (в 1997 году – PC и PlayStation, в 1998 году – PC)

за 1997 год: №1(PC & SPS) ❑ №2 (SPS) ❑ №3(PC) ❑

за 1998 год: №1(4) ❑ №2(5) ❑ №3(6) ❑ №4(7) ❑ №5(8) ❑ №6(9) ❑

Бланк заказа без квитанции об оплате или ее копии недействителен

Если вы проживаете в Российской Федерации в районах, доступных для наземных видов транспорта, и хотите получать журнал по почте, то можете оформить редакционную подписку. Для этого подсчитайте общую сумму вашего заказа, учитывая, что один номер журнала стоит 20 рублей.

Посетив любое отделение сберегательного банка, переведите определенную вами сумму, указав на бланке:

Получатель – ООО «Игромания»
ИНН 7702206189
АКБ СБС–АГРО.
Р/с 40702810100300000524.
К/с 30101810200000000506.
БИК 044541506

Перечислив деньги, заполните бланк заказа. В клетках рядом с нужными вам номерами журнала или названием книги укажите количество заказываемых экземпляров. Отправьте бланк заказа и квитанцию об оплате (можно ксерокопии) по адресу:

109193, Москва, ул. Южнопортовая, д. 16, фирма «Астрея» («Игромания»).

Подписка на журнал «Игромания» через почтовое отделение

Ф. СП-1

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал — **38900** (индекс издания)

ИГРОМАНИЯ
(наименование издания)

Количество комплектов:

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ________ (почтовый индекс) ________ (адрес)

Кому ________ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на ~~газету~~ журнал — **38900** (индекс издания)

ИГРОМАНИЯ
(наименование издания)

Стоимость	подписки	___ руб. ___ коп.	Количество комплектов:
	переадресовки	– руб. – коп.	

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ________ (почтовый индекс) ________ (адрес)

Кому ________ (фамилия, инициалы)

Подписку на «Игроманию» на второе полугодие 1998 года вы можете оформить через любое отделение связи. Для этого нужно вырезать бланк, напечатанный на этой странице, заполнить его, отнести на почту и оплатить подписку. Бланки можно также приобрести на почте. Индекс журнала – 38900 в «Объединенном каталоге» (раздел «Книга-сервис»). Стоимость подписки по каталогу на шесть месяцев – 80 руб. 94 коп. На один месяц – 13 руб. 49 коп.